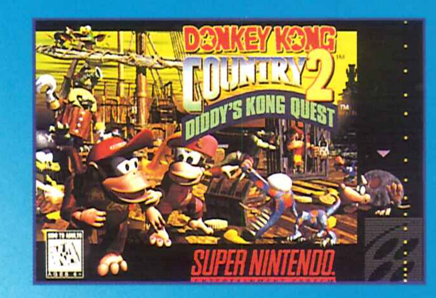


Año V - Nº 51 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista independ
¿Qué CONSOLA y qué JUEGOS comprar?
Así son los SIMULADORES DE COCHES de la nueva generación
Última hora sobre ULTRA 64
Ahora en Super Nintendo, después en Mega Drive
Tintín irrumpe en las consolas
8 426239 010016 00051
HOBBY PRESS

SI COMPRAS NUNCA TE QUEDARAS



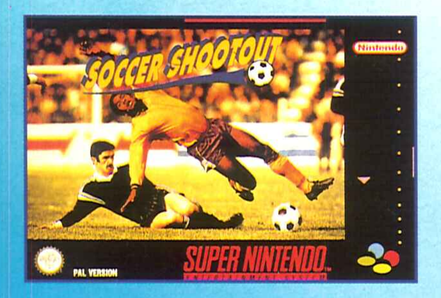










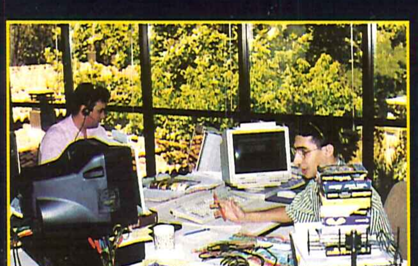






Porque aparte de ser realmente buenos y de gustar a cualquiera que se precie, estos títulos tienen, además, otra ventaja que los diferencia del resto: están CUBIERTOS POR EL CLUB NINTENDO.

Esto significa que los expertos del Departamento de Juegos del CLUB NINTENDO han jugado todos estos títulos, y han extraído toda la información necesaria para poder responder a cualquier duda que os pueda surgir: cómo eliminar a algún persistente enemigo, cómo pasar una determinada fase, los movimientos especiales de vuestro personaje favorito, trucos infalibles para ese juego que se os resiste... Además, también elaboran detallados mapas de los juegos.



En definitiva, nuestros expertos del Departamento de Juegos están preparados para contestar absolutamente a todas las preguntas que os surjan con estos títulos.

Pero el CLUB NINTENDO es más... También disponemos de un Departamento de Correspondencia en el que contestamos a todas las preguntas que nos hagáis a

ESTOS JUEGOS COLGADO

Club Nintendo®









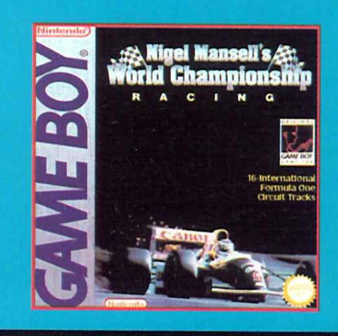


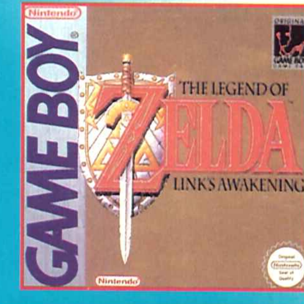














través de carta, sobre los títulos de Nintendo y del CLUB en general. Y del **S.A.C.** (Servicio de Atención al Consumidor) un servicio donde os ofreceremos toda la información necesaria sobre los títulos de Nintendo: argumento, megas, grado de dificultad, calidad de sus gráficos, fechas de lanzamiento... ¡Para que no compréis a ciegas!

¿A que es interesante? Pues ya sabes, si quieres estar bien informado y disfrutar de todas las ventajas que te ofrecemos en el CLUB NINTENDO, toma buena nota de este número de teléfono:

91/ 319 22 44, ¡lo vas a necesitar!





Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos,
Esther Barral,
Javier Castellote.
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Constanzo (Japón)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz
y David García.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 51 - Diciembre 1995

24 Goldstar apuesta por 3DO

La filial española de Goldstar ha decidido apoyar a 3DO con todas sus consecuencias. Su escaso interés inicial se ha trocado por unas ganas locas de colocar su plataforma multimedia entre las grandes del entretenimiento electrónico. Este reportaje os descubrirá el porqué del cambio de actitud y el cómo va a lograrlo.

36 ¿Qué consola comprar?

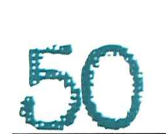
¿Tienes interés en cambiar de consola y no sabes por cuál decidirte? Una sencilla comparativa os mostrará lo mejor y peor de cada una de las máquinas que ahora mismo se venden en nuestro país. Sus características técnicas, sus juegos y sus posibilidades de ampliación en una tabla fácil de consultar.

38 ¿Qué juego comprar?

Llegan las Navidades y con ellas los regalos de Reyes. Es importante elegir un buen juego que se adapte a vuestros gustos, y para ayudaros a conseguirlo hemos elaborado un catálogo que clasifica los sesenta mejores juegos de este año en función de su género, formato, calidad y atractivo.

44 Carreras en la nueva generación

La velocidad se ha convertido en uno de los géneros insignia de la nueva generación de consolas, aglutinando los esfuerzos de los mejores grupos de programación.
En este reportaje vais a encontrar los mejores simuladores del momento junto a los futuros craks de la velocidad. Un completo repaso que no se olvidará de ninguno de los detalles de este apasionante mundo.



50 Tintín, en videojuego

Uno de los héroes más carismáticos del cómic mundial se estrena en las consolas con un cartucho que sabe respetar los valores defendidos por Hergé, su creador. Tintín y sus amigos viajarán hasta el Tíbet para ofrecernos una original aventura de plataformas, que no se olvidará del ingenio.



54 Zoop

HookStone, creadores de «Zoop», nos explican los secretos del éxito del puzzle que puede desbancar al Tetris del reinado de la adicción. Todos los formatos actuales se apuntarán a la nueva y arrolladora "zoopmanía".

56 Reportaje Publicidad

Parece que en el extranjero la publicidad no tiene límites. Una recopilación de anuncios os mostrará lo agresivo que se puede llegar a ser para vender un juego.

58 Novedades

Los juegos más impactantes del momento se prestan a ser examinados por nuestro grupo de expertos, en un nuevo formato aún más fresco y atractivo.

Donkey Kong 2 58
Maui Mallard 62
Tekken 66
Virtua Cop 70
Doom 74
Super Skidmarks 78
Pulstar 80
International Superstar Soccer 82
Air Combat 86
Real Monsters 90
Phantasy Star IV 92
Victory Boxing 94
Separation Anxiety 96
Phantom 2040 98
Foes of Ali 100
Loaded 102
Eternal Champions 104
Killer Instinct 106
Sonic Laberynth 108
Y además... 110

El Sensor Un espacio para que deis libremente vuestros aplausos, pitos y silencios. 8

En Pantalla El mundo de los videojuegos no cesa de producir noticias. Aquí tenéis las más importantes de este mes. 12

Big in Japan La sección más japonesa de la revista os traslada a Jamma, la Feria de Recreativas celebrada recientemente en el país nipón. 26

Game Masters El 26 de noviembre será presentada en Japón la Ultra 64. Ante este evento, os mostramos un interesante informe. 32

Listas de Éxitos Ha llegado el momento de que la nueva generación de consolas se incorpore a nuestras listas. 124

Teléfono Rojo/Corcho Con el debido permiso de Yen, hemos decidido reunir dos secciones en una sola. 126

Lasers & Phasers Quizá encontréis en estas páginas esa ayuda o ese password que tanto estabais esperando. 136

Arcade Show Cada vez sois más los que estáis interesados por los arcade. Y por eso, cada vez destinamos más páginas a este sector. 143

Tribuna Abierta Este mes nos hemos sometido al examen de nuestros lectores. Y lo cierto es que hay calificaciones para todos los gustos. 152

Previews He aquí reunidos los juegos que saldrán a la luz entre el final de este año y los comienzos del 96. 158

Ocasiones Tal como están las cosas, no viene nada mal mirar esta sección a ver si os interesa alguna ganga. 162


SOCIEDAD ANTI
SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
PLAYSTATION
CENSURADO
LA PANTALLA SE TE
Exclusivo par
Cualquier duda que tengas sobre Playstatio
PlayStation
Mortal Kombat ® 3 © 1995 Midway Manufacturing Company. A
names are trademarks pf Midway Manufacturin


TM
ÑIRÁ CON TU SANGRE
a PLAYSTATION.
puedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Rights Reserved. Used under license. MORTAL KOMBAT, the DRAGON LOGO MK 3 and all characters
Company. Midway ® is a registered trademark of Midway Manufacturing Company

EDITORIAL

"Renovarse o aburrir". Renovarse, por supuesto. Y aunque este haya sido nuestro lema durante los más de cuatro años que llevamos en la calle, este mes nos lo hemos tomado totalmente en serio y nos hemos puesto manos a la obra para llevar a cabo un radical cambio en nuestra imagen. Los resultados los tenéis en vuestras manos.

Esperamos que este nuevo "look" os guste tanto como a nosotros y sirva para que leáis con más entusiasmo si cabe los suculentos reportajes que os hemos preparado para este especial número navideño.

Ante vosotros, la nueva Hobby Consolas.

Que la disfrutéis a tope.



MOLA

La avalancha navideña

Estas fechas son, sin duda, las más esperadas tanto por los compañías de videojuegos como por los propios usuarios. Los primeros sacan a la venta sus títulos más explosivos y los segundos sacamos nuestros ahorros de la hucha para lanzarnos a por ese título con el que tendremos que pasárnoslo bien durante unos mesecitos.



Y todo el mundo quiere llevarse el gato al agua: se lanzan nuevas consolas con enormes campañas, la publicidad de videojuegos aparece hasta en TV, las grandes superficies les dedican más espacio y atención... en fin, que el tema se pone al rojo vivo.

Y nosotros, encantados.

Lo malo es que sólo hay unas Navidades al año. Si por nosotros fuera -y por las compañías de videojuegos seguro que también-, estaríamos cantando villancicos hasta agosto. Una pena.

NI FU, NI FA

Jaguar, de la esperanza al olvido

Es difícil encontrarla en los comercios, su catálogo de juegos es reducidísimo, sus distribuidores no la promocionan de ningún modo... En fin, Jaguar es una consola condenada a dejar fríos a todos cuantos oyen hablar de ella.

Puestos a buscar culpables, podríamos decantarnos tanto por la calidad de su software -no siempre aceptable y con grandes altibajos-, como por el escaso apoyo que está recibiendo en nuestro país.

El caso es que da igual, lo mires por donde lo mires, Jaguar está cada vez más lejos de los puestos de cabeza en la carrera que se ha entablado entre las nuevas consolas.

Otra vez será, señores de Atari.

NO MOLA

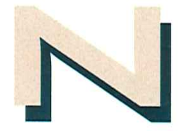
La próxima escasez de títulos para las 16 bits.

A uno le entra una auténtica desazón cuando se pone a ojear las listas de lanzamientos de las distribuidoras españolas y se percata de la alarmante escasez de títulos para Super Nintendo y MegaDrive que están previstos para enero, febrero y marzo.

Ya contábamos con que este fenómeno iba a ir produciéndose poco a poco a lo largo del próximo año, pero no deja de resultar desalentador el hecho de que compañías del peso de Acclaim, Interplay o Virgin no tengan ningún lanzamiento previsto para estas consolas, al menos durante los primeros meses del 96.

Estas Navidades -ya lo decíamos antes-, llegará una auténtica avalancha y la gente se comprará lo que quiera (o lo que pueda), pero sin duda el problema puede llegar cuando los usuarios de 16 bits -que poseen hoy por hoy la "mayoría absoluta" en el mercado-, empiecen a quedarse desatendidos y vean cómo se cuida en exceso a un sector aún minoritario. Porque -señores de las distribuidoras-, en Japón, en USA y donde ustedes quieran se estarán vendiendo millones de consolas de nueva generación y es posible que sus flamantes compañías vean el negocio en estos mercados. Pero tengan en cuenta que, por mucho que nos cueste reconocerlo, España está aún a años luz de estos países y el que quiera hacer un paralelismo entre el usuario de Badajoz y el de Osaka o San Francisco, lo tiene claro.








SENSOR

• Que a Sega y Nintendo les haya salido competencia con Sony y su PlayStation.

¡Y vaya competencia! Como se descuiden acaban con ellos...

• El anuncio de la tele de «Killer Instinct», da hasta miedo.

De lo mejorcito que hemos visto.

• Que mostréis en vuestra revista las últimas novedades, tanto en consolas como en periféricos, compañías, etc...

Bienvenido a Hobby Consolas.

• Los juegos de coches de las 32 bits: ¡esto es sensación!

Para sensación, la que va a causar el reportaje sobre este tema que llevamos en este número.

• Que haya tantas consolas en España para elegir.

Pero ten cuidado, no te equivoques.

• El número 49, mucho mejor que el 50.

Pero nada comparado con el 51. O con el 69.

• "Bit a Bit". Ha mejorado mucho.

Va mejorando "bit a bit"

• El futuro RPG de Mario.

Esperamos que Nintendo se decida a sacarlo aquí. Aunque eso supondrá un arduo trabajo de traducción.

• "Game 40": cada día mejor.

Bueno, bueno... parece que la gente empieza por fin a saber de qué va esto de los videojuegos...

• El CD que regalan con «Virtua Fighter Remix». Es una pasada.

Eso, tu ponle los dientes largos a los que todavía no han visto la Nueva Generación ni de lejos.

• Psygnosis está arrasando.

Estamos totalmente de acuerdo contigo. Es, a nuestro juicio, la mejor compañía europea de videojuegos. Y una de los mejores del mundo. ¡Unión Europea for ever!

• La reducción del precio de Saturn.

Mola, pero ¿porqué no sacaron Saturn al mercado directamente con ese precio?

• El TLMMI: por fin se acabarán las odiosas pixelaciones.

Eso es fe en Ultra 64, lo demás...

• Los «Power Rangers» de 16 bits.

Aunque perdamos algunos lectores, "Ni Fu ni Fa" para los «Power Rangers» en general.

• Esperar a Abril para ver el desenlace final del culebrón de las 32 bits.

Eso no te lo crees ni tú ¡aquí queda culebrón para rato!

• Las nuevas consolas.

Lo malo es que, por mucho que nos neguemos, nos van a obligar -a todos- a entrar por el aro.

• El CDi, tiene su lado bueno, pero...

...está un poco oculto.

• El primer «Virtua Fighter», ahora con el nuevo...

Pues "el nuevo" con el "2"...

• Diga lo que diga Nintendo, Virtua Boy va a ser el fracaso comercial del siglo XX.

No diríamos tanto. Eso sería darle demasiada importancia.

•¡Hay cada novedad aprovechando las navidades...!

A río revuelto... te sacarán los ojos.

• El proyecto Pippin: ni ordenador, ni consola, ni nada.

De momento, nada de nada.

• Los juegos de American Laser Games para 3DO. Son todos iguales.

¡Ah! ¿Pero es que han sacado varios juegos?

• Los altísimos precios de consolas y juegos.

Pues oye, no nos habíamos dado cuenta. Si no nos lo dices...

• Que Neo Geo tenga tantos juegos de lucha y pocos del resto.

Básicamente, esa es la principal gracia -o desgracia-, de Neo Geo.

• Que el Club Nintendo ya no haga revistas para sus socios.

Una pena, pero al menos siguen manteniendo su ayuda telefónica, lo cual no es poco.

• Que no haya un PC fútbol para consolas.

Díselo a los de Dinamic, a lo mejor se animan... Pero entonces ya no se podría llamar PC fútbol... ¿comprendes la estupidez?

• La obsesión que tiene todo el mundo con el fútbol.

¡Que tontería! Por cierto, ¿viste el partido del Madrid contra el Ayax?

• Que Sega se olvide de que tiene una gran consola como es Mega Drive.

Nosotros nos encargaremos de recordárselo.

• Que con la aparición de Ultra 64 Nintendo haga con su 16 bits lo que Sega con la suya.

¡Aleluya, aleluya, que cada uno se cargue la suya!

• Otras revistas que se dejan los ojos buscando los fallos de la competencia y no se dedican a corregir los suyos.

Es como eso de "ver la paja en el ojo ajeno y no ver la viga en el propio"

• Que haya desaparecido la revista "Hi-Tech": era la mejor del mercado.

Quizás se adelantó a su tiempo.

• Que no se haya vuelto a saber nada sobre el M2.

Tranquilo, échale un vistazo a la entrevista con Goldstar que hemos incluido en este número.

•Todos los que por ser fanáticos de una compañía de videojuegos desprestigian a las demás.

Efectivamente. Por ejemplo, una cosa es que te guste Nintendo y otra estar en contra de Sega. O viceversa.

SUBEN

▲ **Super Nintendo,** por su loable afán de querer convencernos de que es una consola de Nueva Generación.

▲ **GoldStar**, por haberse decidido por fin a apoyar a su 3DO. Más vale tarde...

▲ **La publicidad en TV de Sega**, aunque la publicidad en revistas sea un poquito, digamos, "fuertecilla".

▲ **Ultra 64**, por haber batido el récord de ser la consola que más rumores ha despertado.

▲ **Sony**, por anunciar el éxito de PlayStation con una frase tan ocurrente como: "El recibimiento de P.S. ha sido tan entusiasta como el de Windows '95".

▲ **Sega**, por haber convencido a Takara de que les hicieran una versión para su Saturn del juego de lucha «Toshinden», una de la exclusivas de PlayStation.

▲ **Spaco**, por el optimismo con el que ven la situación actual de la N.E. S.

BAJAN

▼ **Virgin**, por haberse desmarcado para el próximo año de las consolas de 16 bits.

▼ **Sega España**, por opinar que "Tintín" no es un título interesante y no tener programado traerlo a nuestro país. Serán más interesantes «Spirou» y «Marsupilami»...

▼ **Acclaim,** ¿estarán ahorrando para anunciar sus juegos el próximo verano?

▼ **Arcadia,** por tener en su haber el récord de poner en la calle el juego más caro para Super Nintendo. «Doom»: 14.995 pts.

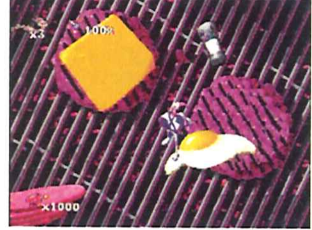
▼ **La División Sega-PC,** creada recientemente para desarrollar y distribuir juegos de Sega para PC. !Esquiroles!

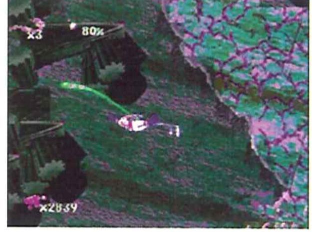
HAN COLABORADO...
Néstor Iglesias Ruiz (Granada), Jesús Borrella (Barcelona), Raúl Palancar (Madrid), David Gironda (Madrid), Gerardo Ratssenian (Zaragoza), Sergio C.C. (La Coruña), JGR (Málaga), José Benítez (Córdoba), Antonio Escudero (Guadalajara), Raúl Salmero (Sevilla), Alvaro Hernández (Tortosa).

EARTHWORM JIM 2 ¡¡HA VUELTO!!

Disponible para SNES Y MEGA DRIVE







Algo nos une,



tu Marca

Después de perder su trabajo como cocinero, Jim cogió a Snott y decidió marcharse al Planeta de los Monstruos en búsqueda de una revelación divina. No encontró lo que buscaba. Sólo encontró monstruos gigantes. ¿Qué otra cosa encontrarás en el Planeta de los Monstruos?

Earthworm Jim se verá envuelto en una variedad de interesantes apuros (si no retorcidos) cuando atraviese muchos de los intrigantes niveles tales como: Lorenzo´s Soil, Wormburger, Peter, Pound and Mary, Villi People, Evil´s Funhouse y I.S.O. 9003.



TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67

Video CD Card de Saturn, ya a la venta

Saturn convertida en vídeo digital





Del Vídeo CD dicen que es el soporte del futuro, por lo que ya podemos ir despidiéndonos de las películas grabadas en las tradicionales cintas. Saturn es una de las primeras máquinas -después del CDi de Philips-, en ofrecer al usuario esta nueva posibilidad, si bien el catálogo de películas en castellano aún no es demasiado amplio y el precio de éstas es bastante elevado. Pero, amigos, ¡uno tiene que ir preparándose para recibir al futuro!

Desde hace unos días ya es posible adquirir la tarjeta Vídeo CD para Saturn **para ver a través de la consola películas de vídeo en formato compacto.**

Este sofisticado artilugio de Sega se basa en el estándar de compresión de imagen **MPEG** lo que la convierte en compatible con un amplio catálogo de cine digital publicado en su mayoría por **Philips** para su CDi.

El precio de la tarjeta oscilará alrededor de las **30.000 pesetas** e incluirá un compacto de 30 minutos de duración con videos musicales de artistas de la talla de **Bon Jovi, Elton John, Police o Tina Turner.**

La tarjeta Vídeo CD **es compatible con los compactos con PBC** (control de reproducción) que permite la reproducción interactiva a través de pantallas de menús, la selección de secuencia o el acceso a bases de datos si el CD dispone de ellas.

Coincidiendo con este lanzamiento, Sega pondrá también a la venta el sistema operativo **Foto CD** con un precio que se aproxima a las **6000 pts.** Gracias a este sistema, **se podrá disfrutar en Saturn de cualquier fotografía que haya sido revelada en CD.** El sistema permite multiud de manipulaciones sobre la imagen original como zooms, deformaciones o cambios de color.

La puesta a la venta de estos sistemas abre definitivamente a Saturn la puerta del futuro.

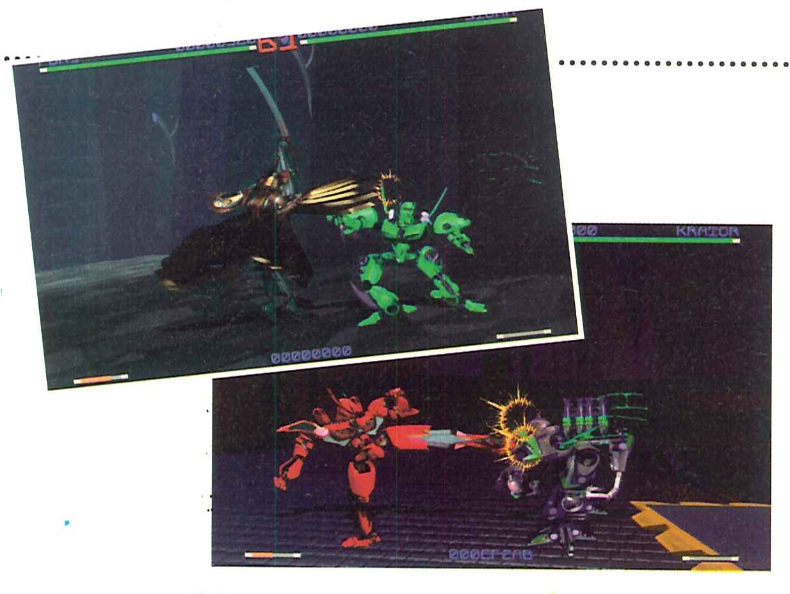


MASqueCINE para el vídeo CD.

Cine clásico para todos los usuarios multimedia.

LAB-CDi, responsable de la publicación de software para el CDi de Philips, ha decidido adentrarse definitivamente en el mundo del cine en CD con el lanzamiento de MASqueCine. Esta recopilación comercializará un mínimo de treinta películas en dos colecciones: Cine Clásico España y Cine Clásico Europeo y Americano. Cada película constará también de una aplicación CDi que permitirá a los usuarios de este soporte acceder a toda la documentación histórica relativa al film.

Aunque MASqueCine esté pensado para CDi tiene la gran ventaja de ser compatible con cualquier ordenador o consola con tarjeta MPEG, lo que afecta, por ahora, a Saturn y más adelante a 3DO y Jaguar. Las películas serán versiones dobladas al castellano y entre los títulos más importantes encontraremos "Ser o no Ser", La serie de TVE "El Quijote", "Sólo se vive una vez" o "Las Nieves del Kilimanjaro".



«Rise 2-Resurrection» para SegaSaturn y PlayStation.

Mirage resucita a sus robots

Mirage ha decidido que sus robots luchadores vuelvan a cobrar vida en los 32 bits. Lo harán mediante «Rise 2-Resurrection», la secuela de «Rise of the Robots», que Mirage ha desarrollado para Acclaim.

El juego, un "one versus one" renderizado, estará disponible en febrero del 96 pero ya os podemos adelantar que constará de 28 personajes, 10 de ellos ocultos, tendrá 21 escenarios diferentes y la parte musical correrá a cargo de Brian May, guitarrista de «Queen».

La nueva película de Disney ya tiene juego

Nintendo distribuirá «Pinocchio» para SNES



Nintendo ha vuelto a darnos una sorpresa anunciando el inminente lanzamiento de «Pinocchio», un cartucho que la propia Disney Interactive se ha encargado de desarrollar, por lo que es de esperar que siga paso a paso la historia del clásico de Walt Disney.

De momento muy poco se sabe a cerca de este juego, tan sólo que será un plataformas del que Virgin saboreó sus mieles pero que, finalmente, Disney decidió que era un plato lo suficientemente goloso como para quedárselo para sí.



Virgin crea una división de deportes *Los estudios estiman que en Estados Unidos, más del 50% de los usuarios de consolas se declaran apasionados de algún deporte, por lo que Virgin ha decidido sumarse a EA, Acclaim y Sega creando su propia división deportiva. El béisbol, el hockey y el fútbol americano serán los protagonistas de los tres primeros títulos que verán la luz a lo largo de 1996.*

Nintendo apuesta por los 16 bits. *La compañía japonesa ha centrado su estrategia navideña a nivel internacional en Super Nintendo y en los dos últimos lanzamientos estrella para esta consola: «Donkey Kong Country 2» y «Killer Instinct». La razón es que en Nintendo defienden la idea de que en el mercado de los 16 bits representará la mitad de las ventas globales del sector en Navidades a pesar de la llegada de las consolas de nueva generación.*

Sega y Fujitsu, acuerdo en Japón. *A partir del mes de marzo, los usuarios nipones de SegaSaturn podrán acceder a través de su televisor a Internet gracias al periférico «Internet Saturn». Este será el primer fruto del acuerdo entre Sega y Fujitsu para ofrecer un servicio multimedia a través de la TV japonesa. Un servicio que también permitirá a los propietarios de SegaSaturn acceder a Nifty-Serve, una red de información exclusiva de Fujitsu.*

Acclaim se refuerza. *Con una inversión cercana a los 90 millones de libras, la compañía norteamericana ha adquirido Probe Entertainment y Sculpture Software. Debido a esta operación, en el futuro Probe trabajará en exclusiva para Acclaim, aunque de momento finalizará los proyectos para «third parties» que ya se habían puesto en marcha.*

Centro Mail inaugura seis nuevas tiendas. *La cadena de tiendas especializadas Centro Mail continua su expansión. A las ya existentes se suman seis nuevas tiendas localizadas en Fuengirola, Jaén, Córdoba, Manresa, Manresa y Burgos. Los nuevos Centros Mail comenzarán a funcionar a partir de este mes.*

Neo Geo, disponible en el Corte Inglés. *A partir de este mes, los productos de SNK se podrán adquirir en El Corte Inglés, los centros Hipercor y tiendas El Corte Inglés. Toda una novedad ya que, hasta ahora, los productos que distribuye Siscom en nuestro país sólo podían encontrarse en centros especializados.*

Diez mil PlayStation vendidas en España. *Sony ha comunicado a Hobby Consolas, -si bien de una manera oficiosa-, que en la semana de lanzamiento de PlayStation se vendieron en nuestro país 10.000 unidades de PlayStation.*

Arcadia pone a la venta un nuevo pad para PlayStation.

Asciiware lo "controla" todo



En el mes de noviembre Arcadia ha puesto a la venta un nuevo producto de la compañía Asciiware, asidua abastecedora de pads de control y joysticks.

En esta ocasión el mando de control es para PlayStation y su característica más destacable es que retoma el tradicional botón de dirección en demérito de los cuatro botones originales de la consola de Sony. Por lo demás es muy parecido al pad normal incluso en su diseño aunque es ligeramente menos grueso.

«Samurai Shodown 3», el próximo lanzamiento de Siscomp.

La fuerza del samurai vuelve a Neo Geo CD.



Los usuarios de Neo Geo CD podrán disfrutar estas navidades de la nueva entrega de uno de los arcades más impactactes de Takara: «Samurai Shodown 3», juego que se ceñirá a las premisas de espectacularida y contundencia a las que nos tiene acostumbrados SNK.

El aumento de luchadores y el despliegue gráfico de los escenarios serán sus aspectos más destacables. Por supuesto, será Siscomp la encargada de hacer llegar hasta nuestras consolas este arcade de 282 megas.

La censura alemana no descansa.

«Mortal Kombat 3» y «Killer Instinct» prohibidos en Alemania

La rígida censura alemana va a impedir que «Killer Instinct» y «Mortal Kombat» 3 se pongan oficialmente a la venta en Alemania. Y es que en este país la lucha sangrienta y la violencia en general no se ven con muy buenos ojos.

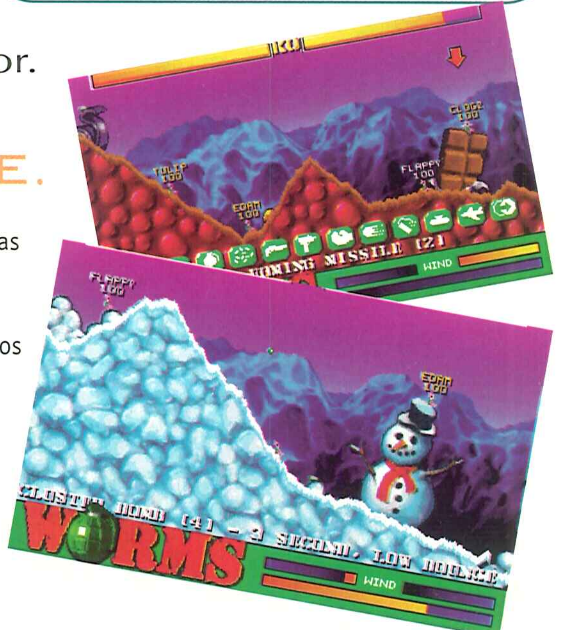
Las autoridades alemanas dividen los juegos violentos en dos categorías con diversos métodos de actuación. Las medidas más suaves afectan a la clasificación por edades y a la prohibición de publicitar los productos. Las más férreas no dan su aprobación para que el juego sea distribuido en el país.

Los importadores paralelos van a hacer su agosto. Sin duda.

La guerra, en clave de humor.

«Worms», un arcade irresistible.

Será Ocen quien a través de Arcadia, ponga en nuestras Super Nintendo «Worms», un divertido arcade que combina humor y estrategia en una mezcla explosivamente adictiva. La base del juego será la de dos equipos de cuatro gusanos que tienen que eliminarse mutuamente utilizando un hilarante y mortal arsenal. Los sencillos pero originales escenarios añadirán el atractivo gráfico un cartucho muy especial que estará en calle entre los meses de diciembre y enero.



El mito de Takara se pasa a Sega

«BATTLE ARENA TOSHINDEN» TAMBIÉN PEGARÁ EN SATURN

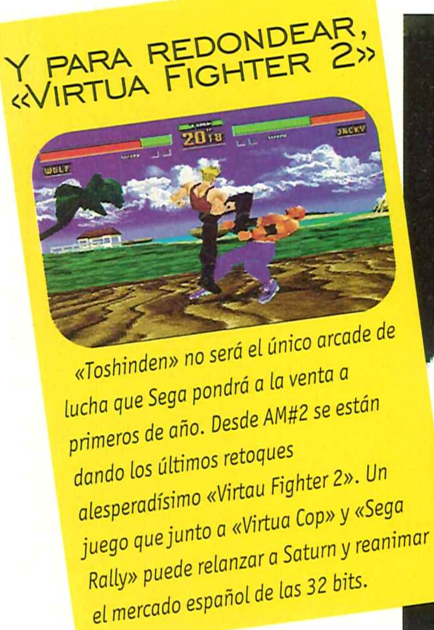
El próximo mes de febrero Sega ofrecerá a los usuarios de Saturn la posibilidad de jugar con el que ha sido uno de los títulos más representativos de PlayStation. Estamos hablando del ya mítico «Battle Arena Toshinden», el primer arcade de lucha que ha aprovechado al máximo las posibilidades 3D de las consolas de 32 bits.

La propia Takara ha sido la encargada de realizar la conversión, en la que, además de mantener intactas todas las características del original, se han incluído nuevos elementos, como una "intro" de cada personaje o animaciones previas a los combates.

Por lo que hemos podido ver en el CD que Sega ha mostrado a la prensa, se mantendrán los luchadores, las magias especiales, las distintas cámaras y la posibilidad de girar a lo largo y ancho de todo el escenario.

Próximamente os ofreceremos más información sobre este título con el que Saturn, sin duda, puede asestar un duro golpe a su rival, PlayStation.





Y PARA REDONDEAR, «VIRTUA FIGHTER 2»

«Toshinden» no será el único arcade de lucha que Sega pondrá a la venta a primeros de año. Desde AM#2 se están dando los últimos retoques alesperadísimo «Virtau Fighter 2». Un juego que junto a «Virtua Cop» y «Sega Rally» puede relanzar a Saturn y reanimar el mercado español de las 32 bits.









Entrega tu corazón al ritmo cardiaco de los juegos más frenéticos del mercado. Virtua Cop, Sega Rally y Virtua Fighter 2 te llevarán al borde del infarto.

Déjate los oidos con la calidad del reproductor de Audio CD, y sácate los ojos recreándote con tus fotos y películas favoritas, gracias a los sistemas de FOTO y VIDEO CD.

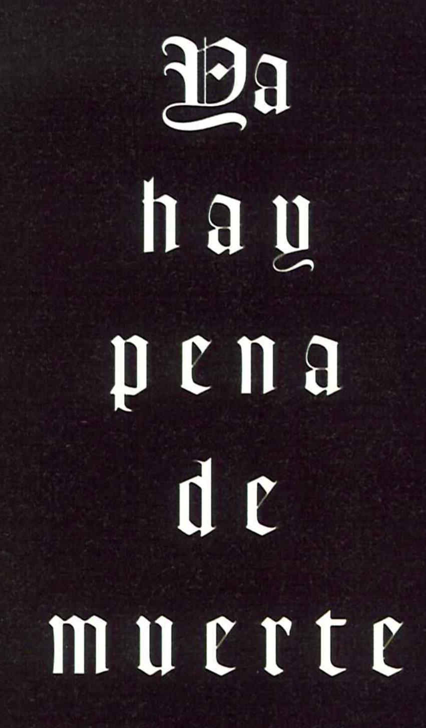
Si crees que vale un riñón, no hará falta que te dejes la piel comprobando que por el mismo precio, Sega Saturn es muchísimo más completa y avanzada que el resto.

Recuerda, si no tienes una Sega Saturn, tus órganos no sirven para nada.



PELIGROSAMENTE
REAL


SEGA the
GAME is NEVER
Over.


Ya
hay
pena
de
muerte


VIRTUA
COP


JUSTICE SHOT






SEGA
SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

La mascota de UBi Soft, llega a los 64 bits.

«RAYMAN» YA SALTA POR JAGUAR



Los usuarios de Jaguar ya pueden disfrutar de uno de los mejores plataformas aparecido para las consolas de nueva generación. La preciosista creación de Ubi Soft se desenvuelve con idéntica soltura en cartucho que en CD ofreciendo un juego adictivo, entretenido y variado. Seis mundos, opción a salvar partidas y continuas variaciones en el desarrollo del juego son los valores que le hacen irresistible.

Sega PC, nueva división de la compañía japonesa.

SEGA QUIERE SER COMPATIBLE



Sega ha puesto en marcha una nueva división que se encargará de realizar versiones para PC Pentium de sus mayores éxitos en consolas de 16 y 32 bits.

Barry Jaffrato, Director de Marketing para Europa de la compañía, ha definido a Sega PC como *"uno de los más importantes avances estratégicos en la historia de Sega"*. Un avance que requerirá un Pentium con Windows'95, más la tarjeta gráfica aceleradora 3D Edge que ofrecerá dos puertos de control para conectar los mandos de SegaSaturn. Dicha tarjeta estará disponible en España en un pack que incluirá «Virtua Fighter Remix» a finales de año.

Los programas que acompañarán a este lanzamiento serán «Panzer Dragon», «Ecco The Dolphin», «Comix Zone» y «Tomcat Alley», cuyo precio oscilará entre 5990 y 9990 ptas.

Sony Hotline, la mejor atención para el cliente.

NUEVO SERVICIO POST-VENTA PARA PLAYSTATION.

Sony ha puesto en funcionamiento un nuevo servicio telefónico postventa que garantiza a los usuarios de PlayStation una atención rápida y totalmente gratuita.



Las bases de este servicio se centran en ofrecer el máximo de facilidades en caso de avería. Por un lado se garantiza la reposición de la consola durante el mes siguiente a su compra; y por otro se ofrece un servicio gratuito de recogida a domicilio de la máquina al día siguiente de haberse comunicado la avería, así como su devolución cinco ó seis días después.

El número de la línea Hotline de atención al cliente es el 902-102-102.

LA QUINTA COLUMNA

Acerca de las nuevas consolas

Nos encontramos en un momento de convulsión en el sector. Nadie quiere perder comba, y todos quieren vender más que nadie. Es curioso ver cómo cada compañía toma posiciones y mete los codos como si se tratara de capturar un rebote en un partido de baloncesto. Y eso que la cosa no ha hecho más que empezar...

Pensando en todo esto, me he puesto a elucubrar acerca del estado actual de las nuevas consolas. A ver. En 3DO siguen tocando todos los palos. Su máquina es la más veterana y, por mucho que alardeen, saben que su tecnología está por debajo de la de sus competidores. Ya tienen en marcha su potente M2, pero tienen que pensar en todas las máquinas que aún les quedan por vender. Hablan de convertir el 3DO de Goldstar en una máquina para jugar, reduciendo sus prestaciones y también su precio, y al mismo tiempo ofrecer una llave hacia los 64 bit a sus fieles seguidores. Ampliar las ofertas de 3DO, en otras palabras. Promesas, muchas promesas.

Sega no deja de buscar posibilidades para su máquina. Por una lado ha bajado su precio. Por otro, se encuentra en tratos para hacer compatible su software con el PC. Y ahí no queda la cosa: hay rumores de que quiere hacerse con la tecnología M2 de 3DO para su Saturn. Sólo lleva un año en Japón y ya están pensando en mejorarla...

Nintendo tiene a todo el sector en vilo. Los rumores que retrasan el lanzamiento de Ultra hasta el 96 son cada vez más insistentes. Se habla de problemas con el software. Y aún no han lanzado su máquina y ya están hablando de añadirle un soporte CD-ROM para dentro de un año. Poca esperanza de vida les han dado a los cartuchos de megamemoria.

Jaguar, por su parte, se encuentra aislada de todo el barullo. En España su lanzamiento está pasando completamente desapercibido. Han puesto en el mercado un CD-ROM y como si tal cosa. Todo huele a un nuevo caso "Lynx".

Sony es la única que se mantiene firme. Simplemente se dedica a sacar juegos para su PlayStation, algunos de ellos muy buenos por cierto, y punto. Nadie ha hablado de periféricos ni de ampliaciones. Sólo de juegos. Parecen tener una fe ciega en su sistema.

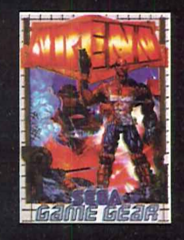
Ninguna de estas situaciones son escesivamente relevantes, por el momento, pero algunos movimientos no dejan de ser significativos. Por una lado, la inquietud de Sega y Goldstar, que no tiene por qué ser mala. Por otro, la firmeza de Sony, que tampoco tiene por que ser buena. Y por último, la apatía de Atari, que sí es ya preocupante. Lo mejor de todo es que al menos esto demuestra que el sector está ahora más vivo que nunca, y que cualquier cosa puede ocurrir de aquí a unos meses. Incluso que los nuevos soportes bajen sus precios. Puestos a elucubrar...

Manuel del Campo

SEGA the GAME is NEVER Over.

GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR
QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

ESTATE AL LORO



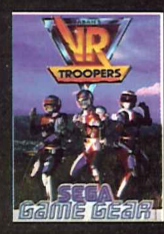












GAME GEAR

Off The Record

«Los japoneses están impacientes por Ultra 64, podrían circular millones en un sólo día».
Ian Stewart, presidente de Gremlin.

"Nuestro mayor competidor no es Namco, es AM#2».
Tetsuya Mizoguchi, Director del departamento AM#3 de Sega.

"En el lanzamiento de PlayStation hemos vendido aproximadamente en una relación de 10 a 1 con respecto a Saturn".
María Jesús López, Gerente Comercial de Sony.

«Saturn y PlayStation apenas están vendiendo. Hasta que no saquemos Ultra 64, aquí nadie va a vender nada.»
Escarlata Loncan, Directora de Marketing de Nintendo.

"Me parece poco apropiado relacionar a los usuarios de consolas con monos".
Begoña Sanz. Directora de Marketing de Sega refiriéndose al spot de TV de PlayStation.

"En Japón se han vendido 1.200.000 PlayStation, 400.000 Saturn y 300.000 Neo Geo CD".
Enrique Ríos, Director de Siscomp, distribuidora oficial en España de SNK.

"Deseamos que Electronic Arts tenga mucho éxito con FIFA Soccer 96 estas Navidades".
Rod Cousens, Presidente de Acclaim Europa, en plan irónico.

«Crees que hay alguna posibilidad de que «Tintín» sea la portada de Hobby Consolas?".
Catherine Louvier. Relaciones con la prensa de Infogrames, en pregunta a nuestro director.

Nintendo alcanza la cifra de mil millones de cartuchos vendidos en todo el mundo.

TODO UN RÉCORD PARA LA GRAN N

Desde el día en que Nintendo presentó a Mario en Japón, allá por 1983, han pasado nada más y nada menos que **1.000 millones de cartuchos.** Algo así como su hubieran vendido **un cartucho cada tres segundos a lo largo de 12 años.** Un record verdaderamente impresionante.

La venta de estos mil millones de cartuchos se ha repartido del siguiente modo: **el 50% son cartuchos de NES, el 23% de Game Boy y el 27% de Super Nintendo.**

Si hacemos una división geográfica el resultado es que **en Japón se ha vendido el 44% de los juegos y en USA el 42%,** mientras que el resto del mundo -españoles incluídos-, **sólo hemos comprado el 14% restante.** El récord absoluto de ventas lo tiene el juego **«Super Mario Bross»** para **NES**, título que él solito ha vendido, (agárrate a la silla), **40 millones de copias,** lo que representa **el 12%** de los mil millones globales.

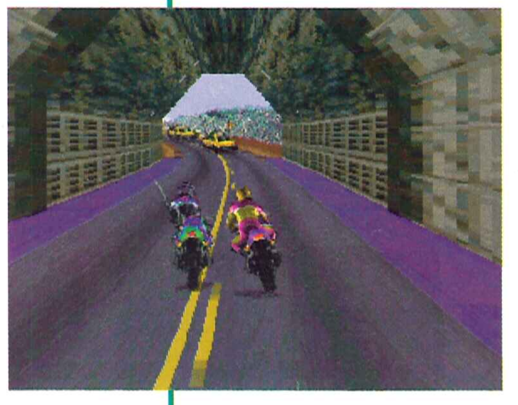
Actualmente el juego que está causando más furor es **«Killer Instinct»** que **en USA vendió 150.000 copias el primer día** de su puesta a la venta. En España este título ha vendido nada menos que **12.000 copias** en las primeras semanas de su lanzamiento. Y otra cifra para la estadística. En España el juego más vendido para **Game Boy** ha sido **«Tetris»,** que alcanza la nada despreciable cifra de **528.787 unidades.**

Por cierto, ¿te has parado a pensar lo que representan mil millones de cartuchos? Pues mira:

- Si los pusiéramos en fila uno detrás de otro, **podrían dar 3 veces la vuelta al mundo.**
- Si los repartiéramos, **todos los jóvenes del mundo entre 15 y 19 años tendrían al menos un cartucho.**
- Y si no hiciéramos distinción de edad a la hora de repartirlos, **toda la población de Norte América, Europa y Japón** tendría un juego.
- Si tuviéras que jugar una hora a cada cartucho, tendrás que estar **114.155 años** sin parar.
- Pero lo mejor de todo habría sido **¡¡que te hubieran dado una peseta por cada juego vendido!!**

Un clásico de E.A. llega a PlayStation.

«ROAD RASH» RUGIRÁ EN ENERO



Preparad los motores, porque **Electronic Arts** está a punto de llevar hasta PlayStation uno de sus títulos más emblemáticos, el laureado **«Road Rash».**

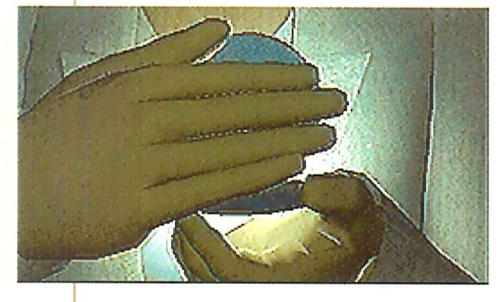
Este juego no sólo ofrece una **excitante sensación de velocidad,** sino que podríamos decir que es **uno de los mejores juegos de EA a nivel gráfico.** La versión para la consola de Sony será muy parecida a la de 3DO pero mejorando aspectos que parecían inmejorables, como la brillante ultilización de texturas o la cañera banda sonora. Rock'n Roll, velocidad y realismo extremo para un juego de motos agresivamente genial.

«Baku Baku» para SegaSaturn
UN PUZZLE ANIMAL



Con el espíritu de «Columns» y la filosofía de «Dr.Robotnik's Mean Bean Machine» llegará a SegaSaturn un divertido juego de puzzle y habilidad. «Baku Baku» consistirá en unir piezas del mismo tipo, pero la nota novedosa la pondrán los animales que participarán comiéndose determinadas fichas. Este juego llegará a nuestro país en enero.

«D», lo más escalofriante de Acclaim.
EL TERROR LLAMA A LOS 32 BITS.



Se trata de una aventura interactiva que Acclaim lanzará en el mes de febrero para SegaSaturn y PlayStation.

Bajo este título corto y conciso, «D» esconderá una terrorífica aventura que os llevará a vivir una auténtica pesadilla que arranca en un hospital de Los Angeles. Asesinatos, sangre y mucho misterio formarán parte de este juego que transcurre con perspectiva subjetiva.



Internet online

Namco prepara un Museo del videojuego.

La compañía japonesa Namco tiene previsto lanzar en Japón una serie de packs denominados «Museum Series» que incluirá juegos clásicos de la compañía, como Pac-Man, Galaga, RallyX, Super RallyX, Bosconian y Toy Pop entre otros. Se trata de un pequeño homenaje a los pioneros del sector, y una oportunidad de oro para nostálgicos y coleccionistas.

300.000 PlayStation vendidas hasta la fecha.

Sony acaba de hacer público un comunicado en el que afirma que hasta finales de Octubre ha vendido 300.000 PlayStation (sistema NTSC de TV) y 1 millón de juegos para esta consola. Estas cifras se pueden multiplicar en los próximos meses, ya que Sony tiene solicitadas más de 100.000 consolas sólo en Japón.

Bajada de precios de 3DO Goldstar y Sega Saturn en USA.

La compañía coreana Goldstar ha decidido bajar el precio de su máquina situándola en 249$, lo que su pone una rebaja de 50$ con respecto al precio anterior. Además ha puesto a la venta el segundo pad a sólo 30$. Por otro lado, Sega también ha reducido el precio de su Saturn en USA, dejándolo en 299$. El pack de la máquina con Virtua Fighter Remix se venderá a 349$.

Matsushita adquiere los derechos de la tecnología M2 de 3DO.

La multinacional japonesa Matsushita, dueña entre otras de Panasonic, se ha hecho con los derechos de la tecnología M2 pagando unos royalties que ascienden a 100 millones de dólares. El objetivo de esta compañía es lanzar una consola durante el próximo año con esta tecnología para después vender diversas licencias a compañías como Goldstar, para que puedan manufacturar un potenciador para los actuales 3DO o bien lanzar sus propias consolas independientes.

Este acuerdo ha sido aprovechado por Sega para desmentir los rumores que apuntaban a que había llegado a un acuerdo para adquirir para su Saturn la tecnología M2. Lo que no han podido negar es que ha existido un interés serio por conseguir esos derechos, por lo que se podría suponer que en un futuro Sega intentará reanudar las negociaciones con la propia Matsushita.

RUMOR. Especulaciones de un navegante de Internet : Ultra 64 podría aplazar su lanzamiento al 21 de Marzo del 96.

Un concienzudo navegante de Internet, que responde al nombre de Kai Kawamoto, está convencido de que Ultra 64 será lanzada en Japón exactamente el día 21 de Marzo del año que viene. Para razonar tan arriesgada afirmación, que ha soltado alegremente a la World Wide Web, expone cuatro curiosos puntos:

1. El 21 de Marzo es un día especial en Japón, ya que además de ser el primer día de la primavera, es fiesta nacional (the Vernal Equinox). Normalmente las compañías aprovechan a lanzar sus productos en días festivos para que los estudiantes no tengan problemas para ir a las tiendas.
2. El año fiscal japonés finaliza el 31 de Marzo, por lo que las ventajas fiscales para Nintendo lanzando su soporte el día 21 de ese mes, final del año fiscal, serían muy apreciables.
3. Los días 21 han tenido una significación muy especial para Nintendo. Aunque la NES no fue lanzada un día 21, el sistema Famicom Disk se puso a la venta el 21 de Febrero del 86. Game Boy fue lanzada el 21 de abril del 89, la Super NES el 21 de Noviembre del 90 y el Virtual Boy el 21 de Julio de este mismo año. Son demasiadas coincidencias.
4. Nintendo espera vender millones de consolas en todo el mundo, por tanto tiene que tener un stock importante cuando llegue el momento de ponerla a la venta. El mes de Marzo sería la fecha ideal para lanzar la consola, puesto que le daría tiempo a fabricar un elevado número de unidades.

La respuesta a esta curiosa, aunque no ilógica, teoría llegará en la feria de Shoshinkai los días 24, 25 y 26 de Noviembre. Veremos si acierta.

RUMOR. U.S Gold prepara títulos deportivos para el M2 de 3DO.

Fuentes cercanas a The 3DO Company aseguran que la compañía británica U.S. Gold ha adquirido una licencia de aquella para realizar una serie de juegos deportivos que irían destinados a la nueva tecnología M2. Al parecer U.S. Gold se encuentra en negociaciones con diversos organismos oficiales deportivos para adquirir las pertinentes licencias de cada modalidad.

NUNCA TANTOS AMANTES DE LA AVENTURA COINCIDIERON TANTO EN SUS GUSTOS.

ILLUSION OF TIME. EL JUEGO DE AVENTURAS MÁS VENDIDO DEL AÑO.



SÓLO PARA SUPER NINTENDO



LÓGICO. PORQUE AVENTURAS CON TANTOS ATRACTIVOS SON IMPOSIBLES DE ENCONTRAR. Y ASÍ LO HAN ENTENDIDO LOS MILES DE AMANTES DE LA AVENTURA QUE HAN RECORRIDO SUS 22 DESTINOS DESCONOCIDOS LLENOS DE ENCERRONAS. VISITANDO LOS CASTILLOS TENEBROSOS Y CUEVAS ATERRADORAS. LUCHANDO CONTRA LOS 750 ENEMIGOS MÁS DESPIADADOS QUE LOS HABITAN. Y CONOCIENDO AMIGOS QUE VAN EN SU AYUDA.

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO.

SÍ, POR PRIMERA VEZ PARA SUPER NINTENDO, UN JUEGO DE AVENTURAS QUE TE HABLA EN TU PROPIO IDIOMA.

LIBRO DE PISTAS.

74 PÁGINAS, TAMBIÉN EN CASTELLANO QUE TE AVISAN DE LOS PELIGROS Y LOS CONSEJOS PARA SUPERARLOS CON ÉXITO.

CON TODAS ESTAS CARACTERÍSTICAS, NO ES EXTRAÑO QUE SEA LA RUTA ELEGIDA POR LA MAYORÍA PARA DISFRUTAR DE SU TIEMPO LIBRE.

Y ES QUE NINTENDO SABE PERFECTAMENTE A DÓNDE TE GUSTA IR CUANDO QUIERES SALIR DE VIAJE.

POR CIERTO, ¿QUÉ TIENES PENSADO PARA ESTA NAVIDAD?

ILLUSION OF TIME,
LA AVENTURA MÁS COLOSAL
DE TODOS LOS TIEMPOS.





Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

TAPSA

Una máquina que quiere convertirse en una opción seria

3DO Y GOLDSTAR, ASPIRAN A LO MÁXIMO

A 3DO le estaba costando arrancar en nuestro país. Y es que nadie se ponía de acuerdo en el tema de su lanzamiento. Por fin, el pasado mes de octubre Goldstar ha presentado su consola en el mercado español con la intención de hacer frente a los más grandes del sector. Su apuesta esconde tres ases en la manga: las múltiples prestaciones de la máquina una agresiva e ingeniosa campaña de marketing y, sobre todo, la inminente llegada de la tecnología M2.

Trascurridos dos largos y complicados años desde su lanzamiento en Japón, 3DO llega por fin a España. Panasonic no lo ha visto nada claro y ha decidido no sacar su modelo, pero Goldstar, después de pensárselo lo suyo, se ha armado de valor y desde el pasado mes de octubre los usuarios españoles pueden encontrar esta consola multimedia en las tiendas especializadas.

Haciendo un repaso general a la situación nos encontramos con que The 3DO Company, responsable de esta tecnología, ha concedido

Goldstar ha cambiado por completo su filosofía en España con respecto a 3DO, que ahora ha pasado a ser uno de sus principales objetivos de venta.

hasta ahora tres licencias para la fabricación de máquinas compatibles con su sistema: a Panasonic, a Sanyo y a Goldstar. La primera ha sido durante todo este tiempo el buque insignia de 3DO; de la segunda siguen sin llegar noticias concretas; y Goldstar es, desde este momento, la compañía más comprometida con el proyecto.

Goldstar decidió adquirir la tecnología 3DO para fabricar su propio modelo porque, según palabras de miembros de la propia compañía *"era la máquina más avanzada y con más posibilidades de expansión en aquel momento"*. En octubre de 1994 lanzó su 3DO en Japón con notable éxito y un mes después superó en USA las cifras de ventas alcanzadas por Panasonic, consiguiendo vender más de 300.000 unidades.

La tecnología del 3DO de Goldstar es la misma que la de su homónimo de Panasonic. Ambas se basan en el mismo procesador de 32 bit RISC ARM 60 a 12,5 MHz, más dos procesadores gráficos gemelos de 32 bit.

Su soporte CD ROM de doble velocidad le permite ofrecer diversas funciones además de la de consola de videojuegos, como son la de Photo CD y la de Video CD digital (con el correspondiente adaptador manufacturado también por Goldstar).

Goldstar ha lanzado el 3DO en España a un precio inicial de 69.900 pts, en un pack que incluye el «FIFA Soccer». El catálogo de juegos para 3DO es amplísimo, pero hasta ahora sólo Electronic Arts Soft se ha encargado de distribuir juegos para esta máquina en nuestro país.

Afortunadamente, todo va a cambiar a partir de ahora, ya que la propia Goldstar va a encargarse también de poner al alcance del usuario español todo el catálogo de juegos disponible para esta consola.

Además, hay que tener en cuenta que dentro de la estrategia de Goldstar se encuentra una próxima disminución de precios para el hardware, tal y como ha sucedido ya fuera de nuestras fronteras, donde actualmente se puede adquirir la consola por 250 $ (unas 30.000 pts).

Goldstar se ha propuesto que 3DO se convierta en una opción muy seria de cara al futuro del hardware en España.

De momento, hay que reconocer que, aunque han tardado en decidirse, han tomado un buen camino.

M2, La llave hacia los 64 bit

Trip Hawkins, presidente de The 3DO Company, lo prometió: "3DO será una máquina preparada para adaptarse a las nuevas tecnologías, y podrá convertirse cuando sea necesario en una 64 bit o en una 128 bit". Y lo está cumpliendo. Hace unos meses, The 3DO Company anunció el desarrollo de una nueva tecnología llamada M2, que en su día se convertiría en una máquina independiente y al mismo tiempo en un potenciador para las actuales consolas 3DO. Pues bien, la tecnología M2 se encontrará disponible a principios del año que viene.

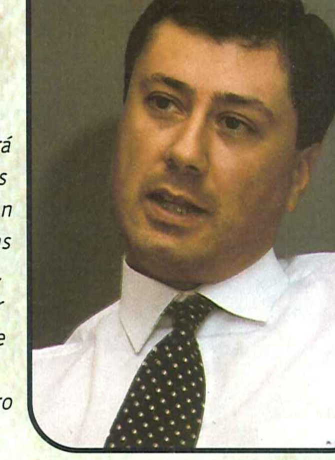


Las posibilidades de M2 son impresionantes. En su corazón se encuentra un microprocesador PowerPC 602 a 66 MHz, al que se le unirán 10 co-procesadores con capacidad para manejar señales de audio y vídeo. Se habla de 1.000.000 de polígonos planos por segundo y de 700.000 polígonos texturados, sólo por nombrar dos de las cifras que asustan. También llevará incorporado un descompresor de vídeo para poder disponer del Video CD sin necesidad de adaptador.

Los poseedores de un 3DO actual podrán de esta forma convertir su máquina en una potente consola de 64 bit.

Entrevistamos a Antonio Rico, Director Comercial de Goldstar España

«La Gran ventaja de 3DO con respecto a sus rivales es que nunca quedará desfasada.»



HC. Vender consolas no es lo mismo que vender lavadoras. ¿Cómo estáis enfocando vuestra estrategia en este sentido?

AR. *Para nosotros, las consolas eran un producto marginal. Las ventas de Goldstar se centran en los electrodomésticos: TV, vídeos, lavadoras, etc... pero desde nuestra sede central en Seúl se empeñaron en que lanzáramos la consola en España. Así que empezamos a trabajar, tarde, evidentemente, y no con la efectividad que todos hubiéramos deseado. Pero ahora hemos cambiado nuestra filosofía y vamos a centrarnos en este producto con mucha más fuerza. El año que viene se dedicarán grandes inversiones a esta consola, e incluso crearemos un departamento para que se ocupe exclusivamente de este asunto.*

¿Y en cuanto al software?

También tenemos previsto entrar de lleno en ese terreno. No sólo en la distribución de juego, sino que hemos creado una división dentro de Goldstar que se dedicará a programar juegos para 3DO.

En estos momentos todo el mundo se pregunta qué ocurre con el M2 de 3DO. ¿Qué puedes decirnos acerca de él?

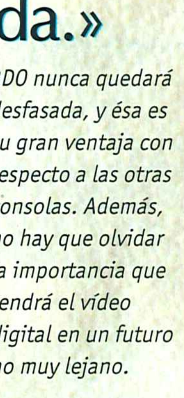
Que va a ser lanzado posiblemente en abril, coincidiendo con su lanzamiento en USA, y que supondrá una enorme mejora en las posibilidades de la máquina. No es por nada, pero va a ser difícil que alguien pueda competir con nosotros.

¿Qué precios estáis barajando en estos momentos?

Las consolas de la nueva generación son productos caros, y nuestro 3DO no es una excepción. Sin embargo, tenemos previsto realizar una agresiva campaña en la que habrá un reajuste total de prestaciones y precios, para ofrecer una nueva gama de productos. Nuestra idea es reducir las prestaciones de la máquina, de modo que se convierta en una consola de videojuegos y no en un soporte multimedia, y así poder lanzarla al mercado a un precio muy asequible. Por otro lado, mantendremos la máquina actual, de modo que aquéllos que quieran hacerse con un soporte multimedia a un precio más alto, podrán hacerlo. En cuanto al M2, trataremos de que no suba excesivamente su precio, aunque hay que tener en cuenta sus prestaciones, ya que por ejemplo lleva incorporado el descompresor de vídeo digital, y sus posibilidades técnicas son impresionantes. Y eso, evidentemente, tiene un precio.

¿Todo esto cómo se traduce de cara al consumidor?

Pues que tendrá diversas opciones de compra, que pueden ajustarse a sus posibilidades. Pero sobre todo, que si adquiere un 3DO ahora tendrá una máquina para toda la vida, pues está diseñada para soportar todo tipo de mejoras tecnológicas, como es el caso ahora del M2, y de las posteriores mejoras que se produzcan en los próximos años.



3DO nunca quedará desfasada, y ésa es su gran ventaja con respecto a las otras consolas. Además, no hay que olvidar la importancia que tendrá el vídeo digital en un futuro no muy lejano.

¿Cómo encaja Goldstar las críticas que acusan a 3DO de no poseer un catálogo de software con juegos rompedores, como SegaSaturn o PlayStation?

Hay que tener en cuenta que 3DO lleva más de dos años en el mercado, y que cuando salió, «FIFA Soccer» también fue un juego rompedor. Ahora mismo 3DO es el soporte de nueva generación que tiene el mayor número de juegos disponible, y cuenta con títulos muy buenos. Es posible que no haya un «Virtua Fighter» o un «Ridge Racer», pero ya hablaremos cuando llegue el M2.

¿Quiénes consideras que son los mayores rivales de 3DO?

Nosotros ni despreciamos ni tememos a nadie. 3DO es una máquina tan capaz como cualquiera, con la ventaja de que puede ser ampliada y mejorada con el tiempo. Y en ese aspecto, de momento, somos los únicos.

Nuevos juegos para el brillante futuro de 3DO

«Battlesport»



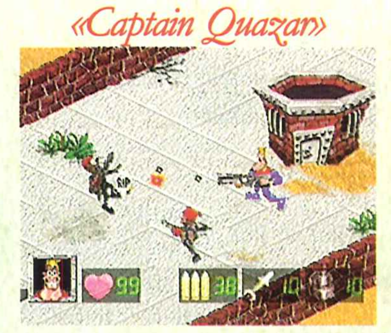
Desde el interior de un vehículo futurista, deberemos reducir a cenizas a los rivales.

«Bladeforce»



Un shoot'em up subjetivo que nos bliga a deshacer un complot mafioso futurista.

«Captain Quazar»



En clave de humor, este arcade isométrico ofrecerá calidad gráfica y acción a raudales

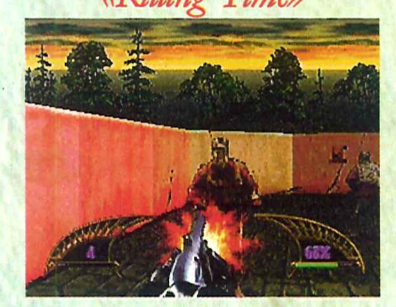
«D»





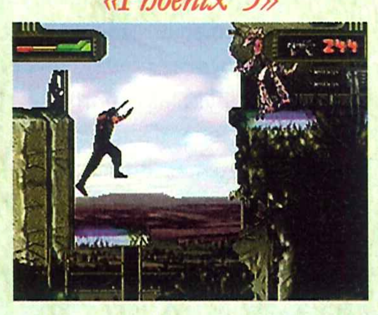
Una gran aventura interactiva de terror, adornada con gráficos de alta definición.

«Killing Time»



La esencia de Doom llevada a sus máximas consecuencias de acción y calidad gráfica.

«Phoenix 3»



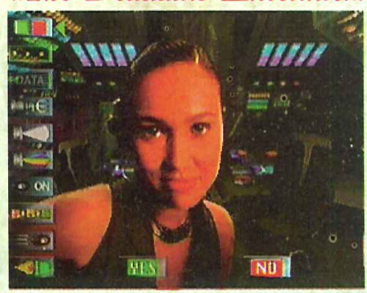
Plataformas y acción para un arcade de corte tradicional con buenos efectos visuales.

«StarFighter»



Entre el simulador y el arcade, este juego ofrecerá el difícil reto de ser pilotos de élite.

«The Deadalus Encounter»



Esta aventura gráfica combinará imagen de vídeo y rendered con un adictivo argumento.



La 33 edición del AMUSEMENT MACHINE SHOW volvió locos a los japoneses

La FIEBRE arcade estalló en TOKIO

En el Amusement Machine Show de Tokyo no hay sitio para los mediocres. Allí se dan cita cada año las mejores compañías relacionadas con el sector arcade para asombrar al mundo con sus mejores lanzamientos para los meses venideros.

El **Amusemet Machine Show** es la feria dedicada a las recreativas más importante del mundo.La competitividad en ella es tan enorme, que ninguna compañía no japonesa se atreve ni a asomarse por allí.

El Show está dedicado íntegramente a las máquinas arcade, pero curiosamente, en esta última edición hubo quién se saltó ligeramente las reglas: nada menos que **Sega**, quien aprovechó la ocasión para presentar también sus lanzamientos para **Saturn**. Pero teniendo en cuenta que se trata de la compañía más importante del sector arcade, nadie se atrevió a reprochárselo. Es más, este evento está organizado por la **JAMMA Asociation** (Japan Amusement Machine Makers Asociation), cuyo presidente no es otro que Mr. Nakayama, también presidente de Sega Enterprises. ¡¡Como para decirles algo!!

Durante el show se presentaron los últimos arcades de las compañías más importantes del sector, los cuales irán siendo lanzados en todo el mundo durante los próximos meses. Nada menos que 109 firmas colocaron su correspondiente stands en el macro salón, -todas ellas japonesas, repetimos-. imprimiéndole un aspecto impresionante a la feria.

En líneas generales podemos decir que, a diferencia del año pasado, las llamadas máquinas de **Realidad Virtual** brillaron por su ausencia. Las compañías parecen haberse dado cuenta de que se trata de una tecnología que se encuentra en un estado demasiado prematuro, y la calidad que pueden ofrecer actualmente a los usuarios no llega a los límites exigidos. Así que ya podéis ir olvidándoos de ver este tipo de juegos el próximo año en los salones recreativos.

Sin embargo, sí se produjo una peculiar coincidencia en las apuestas de las compañías más importantes: la mayoría de los juegos presentados fueron imitaciones de los clásicos. Por ejemplo, **Namco** mostró dos juegos claramente basados en Virtua Cop y Sega Rally, mientras que **Sega** colocó en su stand dos títulos inspirados en Cyber Sled y Cyber Cycles. Es decir, que o bien no están las cosas como para arriesgar y las compañías prefieren lanzar juegos de probado éxito, o estamos ante una crisis de creatividad. Menos mal que la calidad que impera en todos los lanzamientos oculta esa falta de originalidad. Pero mejor, juzgad vosotros mismos.

Entre el clasicismo y las nuevas tecnologías

TOH SHIN DEN 2



«Toh Shin Den 2» fue, sin duda, una de las grandes estrellas de la feria. Pero no lo fue sólo por el impresionante espectáculo que desplegaron sus personajes, sino por la sorpresa que supuso el hecho de no fuera Takara sino Capcom la compañía que lo exhibiera en su stand.

MARVEL SUPER HEROES

Capcom vuelve por sus viejos fueros presentando «Marvel Super Heroes», un arcade que continúa la línea iniciada en «X-Men», es decir, enormes personajes extraídos de los comics de la Marvel que se baten en unas peleas sobrecogedoras.

CAPCOM

Sin duda, una de las grandes sorpresas de la feria fue la presentación por parte de Capcom de **«Toh Shin Den 2»**. Hace tan sólo unas semanas, Takara había divulgado las imágenes del juego para PlayStation y había anunciado su lanzamiento en versión arcade para justo unos días antes de su estreno doméstico. Sin embargo, ha sido finalmente Capcom quién se ha hecho con los derechos de distribución del juego.

El equipo de programación Tamsoft,- el mismo de la primera entrega-, ha sido el encargado de realizar tanto la versión arcade como la doméstica de esta segunda parte.

En «Toh Shin Den 2», se ha aumentado el número de luchadores hasta 11, -los ocho conocidos más otros tres nuevos personajes-, y también se han incluido unas "barras de poder" situadas en la parte inferior de la pantalla, que permitirán al jugador ejecutar ataques especiales cuando se encuentren al máximo de su capacidad. Tamsoft ha puesto especial cuidado en el diseño de los nuevos escenarios, y se podrán ver decorados tan curiosos como un club nocturno, con brillantes juegos de luces y sombras. Está claro que «Toh Shin Den 2» se presenta como uno de los juegos más interesantes para el 96.

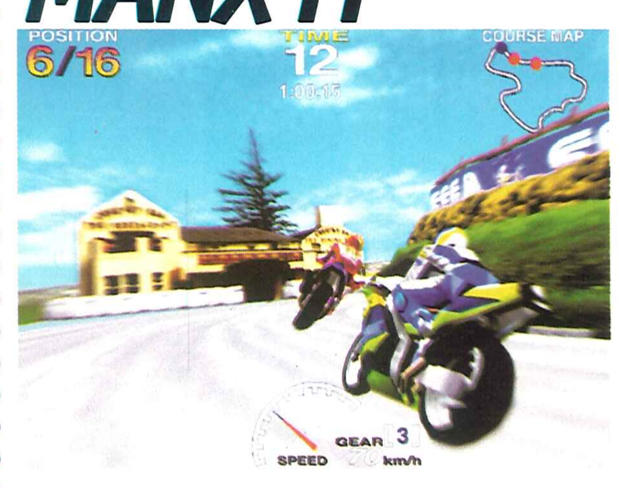
Pero Capcom tampoco ha querido alejarse totalmente de su línea habitual, así que colocó en su stand un juego hecho completamente a su medida: **«Marvel Super Heroes»**, un clásico juego de lucha realizado con sprites y protagonizado por varios de los héroes más conocidos de la factoría Marvel, como Spiderman, Hulk o el Hombre de Hierro, El juego sigue la misma línea espectacular ya vista en «X-Men», con enormes personajes y golpes impresionantes.

Otros juegos presentados por Capcom fueron el simulador aéreo **«19XX»** y **«Rockman The Power Battle»**.

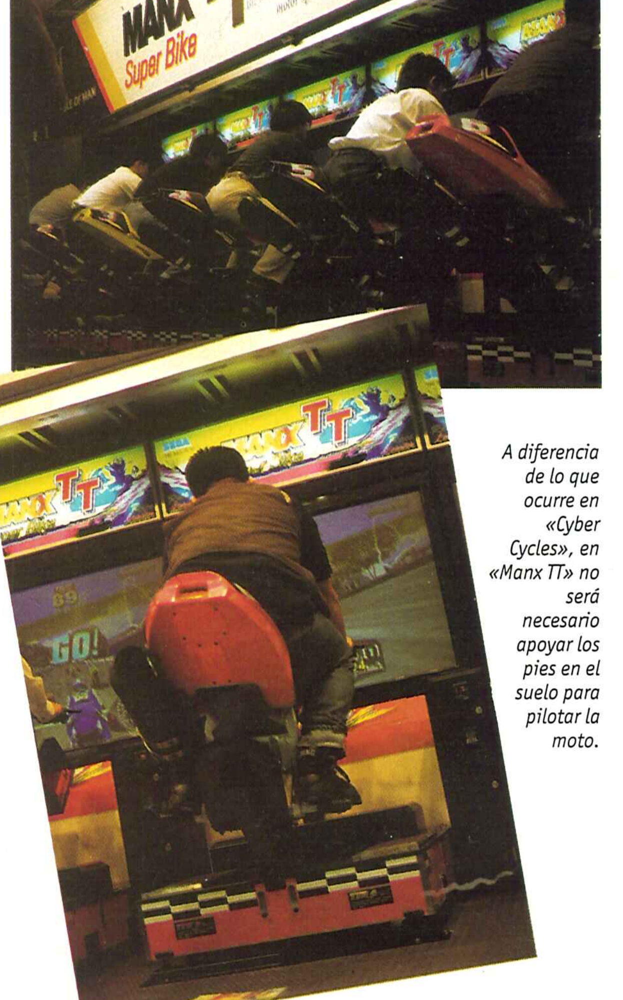
La gran estrella de la feria

SEGA

MANX TT



Aunque AM3 se encuentra todavía desarrollando el programa, Mr. Mizuguchi -director de este departamento de Sega-, nos aseguró que el mueble está prácticamente terminado.



A diferencia de lo que ocurre en «Cyber Cycles», en «Manx TT» no será necesario apoyar los pies en el suelo para pilotar la moto.

Sega una vez más se convirtió en la gran atracción del AM Show. La calidad y el espectáculo que ofrecen sus máquinas siguen enganchando a un público totalmente entregado.

El juego insignia de Sega para esta edición de la feria se llamó **ManX TT,** con el que la compañía japonesa se ha pasado de los coches a las motos. La máquina -que se enfrentará directamente con **Cyber Cycles** de Namco-, fue presentada por todo lo alto. Sega introdujo en su propio stand un trailer gigantesco en el que se colocaron **ocho máquinas de Manx TT con sus respectivas motos.** Además, dos grandes pantallas colocadas encima del camión ofrecían en todo momento una demo del juego. Ni qué decir tiene que este lugar fue **el más visitado** por los nipones.

AM#3 han sido los encargados de realizar este juego, que **está siendo desarrollado para Model 2**, y por lo que se pudo ver en la feria, gráficamente será todo un espectáculo, gracias a una astuta combinación de polígonos texturados con gráficos bit-map.

Otro título presentado por este departamento fue **Virtual-On,** una especie de Cyber Sled protagonizado por robots en lugar de por tanquetas. Cada jugador puede escoger entre tres robots con diferentes armas para combatir cara a cara contra el rival. La acción es muy rápida, con constantes movimientos de cámara, diferentes perspectivas, y unos efectos visuales realmente conseguidos.

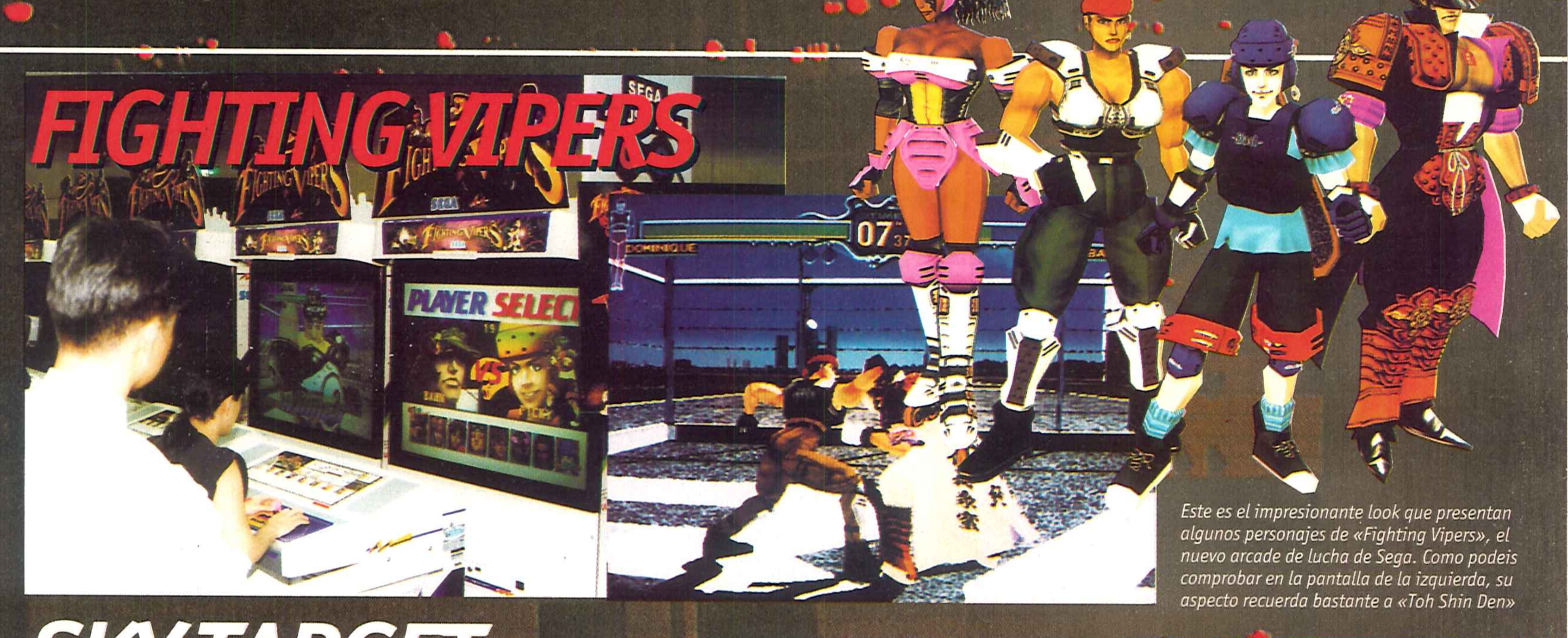
Por su parte, AM2 no quiso permanecer en un segundo plano, y también mostró sus apuestas para el próximo año. De momento, **la tercera parte de Virtua Fighter** tendrá que esperar, pero mientras han realizado otro juego del lucha poligonal llamado **Fighting Vipers.** El concepto es muy similar al de Virtua Fighter, pero se distingue de éste por las armaduras que llevan todos los luchadores. Este detalle cambia ligeramente el concepto del juego, ya que los jugadores deben preocuparse primero de destruir la armadura de su rival, para después poder derrotarles. El juego presenta a ocho luchadores, con capacidades similares a las de sus compañeros de Virtua Fighter -llaves, golpes especiales, defensas, etc...- y con un control muy parecido. Pero también existen importantes novedades, como las explosiones de las armaduras, que provocan el esparcimiento de los polígonos por toda la pantalla en un efecto visual muy espectacular, o el propio diseño de los luchadores, que presentan un aspecto diferente, más cercano al de los protagonistas de Toh Shin Den.

La otra gran novedad de AM2 fue **Virtua Cop 2**, la secuela del sensacional juego de disparo. La verdad es que esta segunda parte apenas presenta novedades salvo algunas mejoras gráficas en los escenarios y la presencia de un nuevo personaje: una mujer policía.

Por último, Sega también presentó **Sky Target**, un juego de aviones muy vistoso con imágenes impresionantes en el que el jugador se ve obligado a disparar sin descanso.

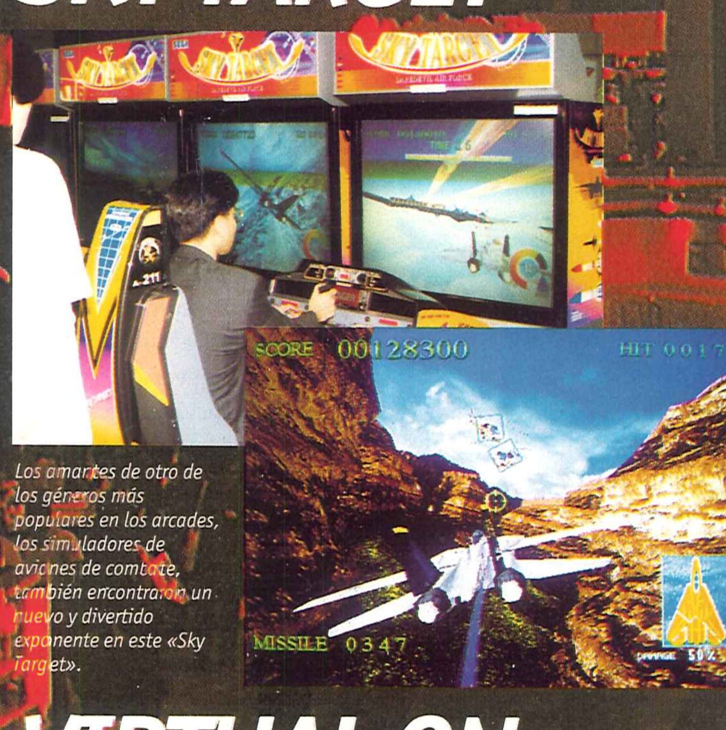
Por todo ello, como decíamos, Sega brilló con luz propia en esta nueva edición del AM Show.

FIGHTING VIPERS



Este es el impresionante look que presentan algunos personajes de «Fighting Vipers», el nuevo arcade de lucha de Sega. Como podeis comprobar en la pantalla de la izquierda, su aspecto recuerda bastante a «Toh Shin Den»

SKY TARGET

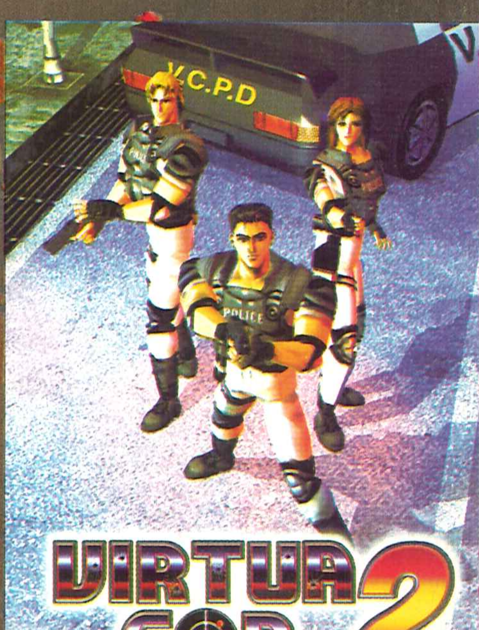




Los amantes de otro de los géneros más populares en los arcades, los simuladores de aviones de combate, también encontraron un nuevo y divertido exponente en este «Sky Target».

VIRTUA COP 2



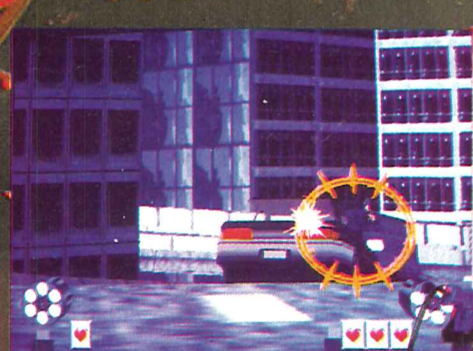






«Virtua Cop 2» presentará escasas novedades con respecto a su antecesor. Las mejoras radican en la elaboración más cuidada de los escenarios.







A pesar del alto nivel de calidad de los títulos presentados en la feria, se echó de menos un poco más de imaginación por parte de los creadores. Segundas partes como la de este «Virtua Cop» abundaron más de lo deseado.

VIRTUAL ON

«Virtual On» (cuidado, no lo leáis como Virtualón), fue otro de los títulos con los que Sega sorprendió al público nipón.

Escasa originalidad

NAMCO



TIME CRISIS



«Time Crisis» se perfila como el arcade favorito dentro del género que podríamos denominar "arcade de disparos". Su gran rival será otra de las máquinas presentadas en la Feria: la nueva entrega de «Virtua Cop».

SOUL EDGE

Namco cubrió su apuesta en los simuladores de lucha con este «Soul Edge», juego que aunque lo tiene difícil dentro del mundo de las recreativas promete una excelente versión para PlayStation.

Siguiendo la moda "clónica" que se impuso en la feria, Namco presentó como juego estrella a **«Dirt Dash»**, una competición automovilística que **llega para enfrentarse a «Sega Rally»**, ya que este arcade cuenta con características muy similares al de Sega.

El juego cuenta con cinco niveles, que se corresponden con otros tantos lugares del planeta, en los que los vehículos deberán circular a grandes velocidades por superficies tan dispares como asfalto, nieve, arena o jungla. Además, no todos los recorridos presentan un acabado perfecto, por lo que en determinados momentos se deberán sortear carreteras cortadas o con rocas que bloquean los trazados.

De momento, **«Dirt Dash»** cuenta con **dos modelos de coches a elegir**, un deportivo y un 4x4, aunque no se descarta la posibilidad de incorporar alguno más antes de que finalice la realización del juego.

También se incluirán otros detalles como los espejos retrovisores, dos perspectivas a elegir o diversos sensores para transmitir al mueble los movimientos que tienen lugar en la pantalla. Eso sí, aunque Namco ha utilizado su **System 22** para acoger este juego, con su correspondiente maremágnum de polígonos y texturas, no parece que **«Dirt Dash»** pueda alcanzar la calidad gráfica de **«Sega Rally»**.

Todo lo contrario sucede con **«Time Crisis»**, otro "clónico" que busca pelea con la saga **«Virtua Cop»** de Sega. En este caso, por lo que se pudo ver en la Feria, puede que supere con comodidad a sus rivales. Y es que en **«Time Crisis»** Namco ha sabido recoger las mejores virtudes de la saga «Virtua Cop», y las ha unido a otras buenas ideas de cosecha

propia para completar un programa que huele a éxito.

A primera vista, **«Time Crisis»** recuerda inevitablemente a «Virtua Cop». Se trata de un juego de disparos que presenta un mundo 3-D creado a base de polígonos, en el que los movimientos de cámara reflejan en todo momento las miradas del jugador. Acción desenfrenada, decorados realistas o la inclusión de personajes inocentes entre los delincuentes, son otros elementos que el juego de Namco tiene en común con su rival.

Entre los alicientes propios que aporta, destaca una especie de pedal situado en la parte inferior del mueble, que permite al jugador parapetarse para evitar los disparos enemigos. Esta opción que parece tan simple aumenta notablemente la jugabilidad de **«Time Crisis»**. Si además añadimos que la acción es más intensa, los enemigos más agresivos y que incluso existen dos modos de juego, es fácil comprender por qué las apuestas se sitúan del lado de **«Time Crisis»** frente a la saga **«Virtua Cop»**.

Dentro de la hornada

correspondiente al **System 11** -la placa de Namco que permite fáciles conversiones para **PlayStation**-, destacó sobre todos **«Soul Edge»**, un juego de lucha poligonal que tiene cierto parecido con «Toh Shin Den». También es un juego de lucha poligonal, aunque la inferior capacidad del System 11 con respecto al System 22 ha obligado a Namco a paliar el menor número de polígonos a base de texturas. El resultado final es muy vistoso, tanto en el diseño de los luchadores como en el de los escenarios.

En los salones puede que **«Soul Edge»** tenga una competencia demasiado dura, pero en **PlayStation** su éxito es seguro.



Este prototipo de «Dirt Dash» mostró un divertido simulador de coches, pero puso de manifiesto lo difícil que Sega se lo ha puesto a sus competidores con «Sega Rally».

Una de las escasas recreativas que mostraron algo realmente distinto y original fue «Alpine Racer», que te permite ponerte en forma al tiempo que pasas un rato súper divertido esquiando. Imprescindible impermeable y gafas de sol con filtro de rayos UVA.



Llegó la hora de Ultra 64

Nunca se había hablado tanto de una consola que genera tan poca información. Los rumores se suceden y las revistas nos sacamos de la manga artículos basados en rumores y en detalles ambiguos. Pero el lector quiere saber. Y por esa razón tenemos que escribir. Aunque sea sobre verdades a medias. Por ejemplo...

Nintendo ha confirmado que Ultra 64 estará en las tiendas japonesas antes de que acabe el año, de modo que **llegaría a Europa en la primavera del 96.** Sin embargo, hay quién duda de estas fechas. Al parecer, se ha filtrado un rumor que afirma que **Nintendo está teniendo algunos problemas para completar los detalles finales del soporte**, y todo podría retrasarse un mes con respecto a las fechas previstas. Esperemos que en el Shoshinkai Show que se está celebrando en estos días en Tokio, este tema quede definitivamente aclarado.

En esta feria, Nintendo colocará en su stand **100 unidades de su Ultra 64,** y pondrá a disposición de los visitantes 13 juegos, **los 13 primeros juegos que se pondrán a la venta en Japón.**

Pero la presentación oficial de Ultra 64 no se ceñirá únicamente a la exposición de la máquina y los juegos. Según ha revelado el mismísimo presidente de Nintendo of America, Mr. Arakawa, tienen guardado un as en la manga.

24 de Noviembre, Japón. Ese día, cuando probablemente os encontréis leyendo este reportaje, Ultra 64 estará siendo presentada oficialmente en la feria de Shoshinkai, en Tokio. Será, por fin, el pistoletazo de salida definitivo para el soporte doméstico que más espectación ha creado en la historia. Pocas semanas después llegará a las tiendas japonesas, y en el 96... ¡a nuestro país!

Como recordaréis los que sigáis de cerca este culebrón de Ultra 64, en un principio **Nintendo desechó la posibilidad de utilizar CDs** para su software, por considerar que el acceso a su información es actualmente demasiado lento. Por ello, optó por los llamados **cartuchos de Megamemoria,** de un acceso inmediato a los datos y con la particularidad de poder almacenar una cantidad de memoria considerable. Nintendo reconoció que para ellos esta era la mejor opción posible, aunque no la opción perfecta.

Unos meses después, Nintendo confirmó que sus expertos estaban trabajando duramente para desarrollar **un nuevo sistema mucho más avanzado, con la capacidad de memoria de un CD y el acceso inmediato de los cartuchos.**

Pues bien, esta maravilla ya

Nombres propios en el «Proyecto Realidad»

Desde que en el verano de 1993 Nintendo anunciara el desarrollo de un nuevo soporte doméstico, -conocido entonces como Project Reality-, la multinacional japonesa ha mantenido una curiosa estrategia a la hora de revelar los nombres de las compañías que están participando de una forma u otra en su Ultra 64.

Nintendo está siguiendo un cuidadoso proceso de selección, de modo que cada vez que llega a un acuerdo con alguna compañía, lo anuncia a bombo y platillo, como si se tratara del fichaje de cualquier "crack" del fútbol mundial. Una argucia de marketing que ha conseguido crear una gran expectación en torno a todo lo que rodea a esta máquina. Ellos mismos han denominado al grupo de compañías que trabajan para Ultra como el "Dream Team". Ésta es su "alineación":

Hardware.

Nintendo: Lógicamente, los auténticos artífices del proyecto. Elaboraron la base del hardware en Kyoto, mientras Shigeru Miyamoto se encargaba de programar los primeros juegos para el sistema con el grupo EAD (Entertainment, Analysis and Development). Nintendo apostó por un sistema de 64 bit, y se decidió finalmente por los cartuchos cuando todos sus competidores habían escogido el CD-ROM como soporte del futuro.

Silicon Graphics: Ha sido el estrecho colaborador de Nintendo en la elaboración del hardware. Su liderazgo en el sector de la generación de gráficos por ordenador ha conseguido que se completara un ►



Este es el aspecto casi definitivo del pad de Ultra 64. Se rumorea que este pad contará con una memoria RAM, con una batería, de forma que el jugador podrá utilizar el pad a modo de Memory Card para salvar partidas o records. El joystick también tendrá un gatillo con un mini controlador analógico. Será posible jugar con una sóla mano y en los juegos de lucha, por ejemplo, controlaremos la potencia con el controlador analógico y podremos asestar los golpes con el gatillo.

tiene nombre: **Bulky Media**, y Mr. Arakawa ha anticipado que se trata de todo un descubrimiento que sorprenderá al sector.

En una entrevista que apareció en la revista japonesa "Dengeki Super Famicon", Arakawa reveló que Nintendo tiene previsto lanzar **un nuevo sistema de almacenamiento magnético, aproximadamente un año después de que la consola salga a la venta.** Por supuesto, todo esto es exageradamente provisional, pero la prensa japonesa ha publicado unos datos que merece la pena revisar.

Este **Bulky Media estaría basado en unos minidiscos de 4 pulgadas** (algo más pequeños que los normales), **con capacidad de almacenar de 100 a 150 megabytes, e incorporaría una RAM de 2 megabytes.**

Este sistema mejoraría notablemente la capacidad de proceso de Ultra, llegando a alcanzar **velocidades 8 veces superiores a las unidades de CD de Saturn y PlayStation, y 4 veces superiores a las unidades CD-ROM de cuádruple velocidad,** las más rápidas del momento.

Su precio rondaría los 200 $ (algo menos que el precio inicial de la Ultra) y consistiría en una especie de adaptador que se ➤

Últimos "fichajes"

La maquinaria Nintendo no descansa en ningún momento. **LucasArts** ha sido una de sus últimas adquisiciones. Ellos se encargarán de programar para Ultra una nueva versión de su serie Star Wars llamada «Shadows of The Empire». Será un espectacular juego que abordará diferentes géneros, y cuya acción transcurrirá en el espacio de tiempo situado entre "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi".

Pero la cosa no acaba aquí. Otras compañías que han dicho "sí, quiero" al proyecto Ultra 64, son nada menos que **Capcom** (¿«Street Fighter»?), **Konami** y **Virgin**.

Y en cuanto a los últimos títulos que se han barajado para la máquina, -echadle un vistazo a esta lista-, hay de todo: «Akira», «Final Fantasy 8», «Monster Dunk», «Batman Forever», «Tetris 3», «Quake» y «Goldeneye» (basado en la última película de James Bond, aún sin estrenar en España).

➤ circuito cuyas capacidades 3-D prometen ser impresionantes. Fue el primero en unirse al carro de Nintendo, y sin duda es su aliado más productivo.

Rambus: La tecnología Rambus ha sentado las bases para el futuro transporte de datos en computadoras de todo tipo. Los diseñadores de Rambus han creado una arquitectura especial que permite un transporte de datos del cartucho a la CPU extremadamente rápido.

Herramientas de software.

Alias: Es una de las compañías líderes en la realización de programas y herramientas para la creación de gráficos en estaciones SGI. Su software está siendo utilizado por los programadores de juegos de Ultra 64.

Multigen: La herramientas de modelado de Multigen proporcionan a los programadores la posibilidad de crear verdaderos entornos 3-D. También forma parte del kit que se proporciona a los diseñadores de juegos de Ultra 64.

Software Creations: Su programa Sound Tool está siendo utilizado por los programadores para conseguir asombrosos efectos de sonido y voces hiper realistas.

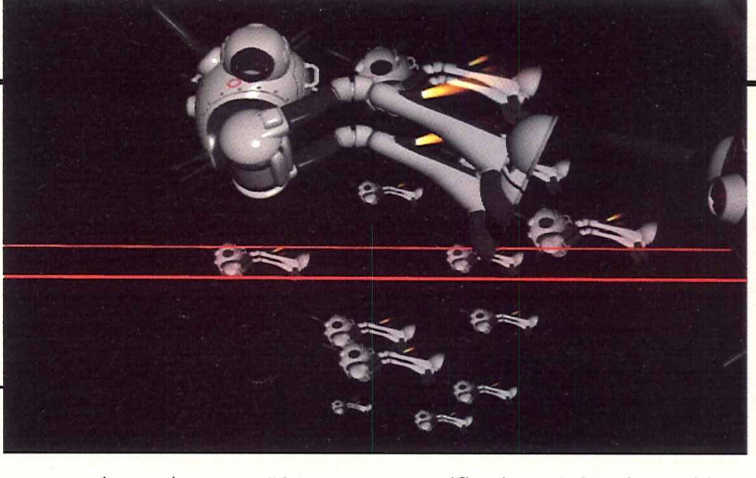
Compañías de software.

Acclaim: Actualmente se encuentra trabajando en dos juegos: «Turok The Dinosaur Hunter», para el cual está recurriendo a su innovadora técnica de captura de imágenes, y una nueva versión de «Mortal Kombat». También llegarán «Alien Trilogy» y «Frank Thomas Baseball» entre otros.

Angel Studios: Los responsables de todos los efectos especiales de la película "El Cortador de Césped". Están trabajando en un juego para ➤



Las tres imágenes que acompañan a este reportaje corresponden a la escena de introducción del juego «Robotech», de Gametek. Son las únicas imágenes difundidas hasta el momento de un juego de Ultra. ¿Sabéis, por cierto, de dónde las hemos sacado? De la red Internet, único medio por el que circula por el momento información relacionada con Ultra 64.



Además de este «Robotech», parece confirmarse que en la feria Shoshinkai se presentarán 13 títulos, entre ellos «Dragon Ball Z» de Bandai, dos juegos de Nintendo y una versión de «Final Fantasy VII» que tendrá nada menos que 400 Megas.

incorporaría en un puerto de Ultra 64. ¿Será todo esto verdad? Esperemos descubrirlo en el próximo Shoshinkai Show.

Pero las especulaciones acerca de la nueva máquina de Nintendo no acaban aquí. Por ejemplo, recientemente se ha anunciado un acuerdo con la compañía **Netscape Communications Corporation**, especialistas en software a través de redes informáticas, para crear **un servicio en Internet que permita a los usuarios de Ultra 64 editar sus propios juegos.** No se han especificado qué tipo de cambios se podrán realizar en los juegos, pero sí que serán más profundos que la simple revisión de textos. Para acceder a este servicio será necesaria la utilización de **un modem especial para Ultra,** que lógicamente deberá adquirirse independientemente de la máquina. El precio del modem y del servicio Internet es toda una incógnita.

Como podéis ver, a tan solo unos días de la presentación oficial de Ultra 64 todo siguen siendo preguntas, con muy pocas respuestas. Conocemos muchos datos sobre la máquina, sobre sus posibilidades y las compañías que están trabajando en el proyecto, **pero nadie ha visto todavía una sola imagen de un juego.** Es tal el misterio que sigue rodeando a este soporte, que **ni siquiera se sabe con seguridad su nombre definitivo.** En Japón parece que finalmente se han decidido por el de **Nintendo 64.**

Y algo todavía más importante: el precio de la máquina y los juegos. Todos esperamos que **Nintendo confirme si Ultra 64 superará los 250 $ (30.000 pts),** y desvele definitivamente el precio real de los cartuchos.

En fin, esperemos que Shoshinkai se convierta en el desenlace definitivo de esta larga historia. El mes que viene os contaremos con todo lujo de detalles lo que suceda en esa feria. Allí, Ultra 64 demostrará si se ha hecho acreedora de toda la atención que medio mundo le ha venido prestando durante los últimos dos años.

Características técnicas de Ultra 64

Nintendo todavía no ha dado una información oficial exhaustiva acerca de las características técnicas de la máquina, pero sí han trascendido los suficientes datos como para ofreceros un esquema bastante revelador de las posibilidades de Ultra 64:

Procesador.

64-bit MIPS RISC R4300 a más de 100 MHz por segundo.

System Bus: 500 Mhz

Amplitud de banda (capacidad de transferir datos) de 500 Mb por segundo.

3 Mb de RAM.

125 MIPS (millones de instrucciones por segundo).

Gráficos.

Procesador gráfico GPU de 64 bit "Reality Inmersion" a 100 MHz. 100 MFLPOS.

16,8 millones de colores. 24 bit.

Resolución PAL (768 x 576) NTSC (645 x 486) SVGA (1024 x 768) HDTV (1280 x 1024)..

Sonido.

Calidad CD con 64 canales.

Posibilidades.

Más de 100.000 polígonos texturados por segundo. Una cifra que aumentará sobremanera cuando se apliquen todas las técnicas de las que os hablamos en profundidad hace unos meses:

- Anti aliasing.
- Tri Linear Mip Mapped Interpolation
- Load Managment, Scaling, Morphing, rotation, shading, transparency y todo tipo de efectos para crear mundos reales en 3-D.

Cartuchos de silicio.

Tamaño: de 32 megabits (4MB) a 800 megabits (100 MB).

Tiempo de acceso 2 millones de veces más rápido que en un CD.

Amplitud de banda: 30 MB/seg, 100 veces más rápido que un CD.

Ultra 64 cuyo nombre se desconoce por el momento.

GameTek: Están realizando el juego «Robotech», cuyas imágenes (de la "intro") os mostramos en este reportaje. Una aventura futurista que demostrará las posibilidades de la máquina.

DMA: Estos escoceses, creadores de «Lemmings» y «Uniracer» para Super NES, también están realizando un juego para Ultra 64. Pero ¿cuál?

Nintendo: Ellos no podían faltar a la hora de proporcionar juegos para su propia máquina. El mismísimo Shigheru Miyamoto supervisa la realización de títulos tan prometedores como «Metroid 4», «Ultra Mario», «Ultra Starwing» y «Ultra Mario Kart», además de la conversión de la recreativa «Cruis'n USA».

Paradigm Simulations: En colaboración con el propio Miyamoto, trabajan en un juego que todos sospechamos puede ser una nueva versión del clásico «Pilotwings».

Rare Software: El primer equipo de software en sumarse al Dream Team. Ya han demostrado sus posibilidades con este hardware en la recreativa «Killer Instinct», y ahora les toca lucirse en la versión doméstica. No será ni mucho menos su único juego para Ultra.

Sierra Online: Expertos programadores de simuladores de vuelo en PC. Se supone que están trabajan do en una nueva versión de su «Red Baron».

Software Creations: Además de sus aportaciones en el aspecto sonoro de Ultra, también están realizando un juego.

Spectrum Holobyte: Siguiendo la línea de sus extraordinarios simuladores de PC de la serie Falcon, lanzarán un juego en Ultra basado en la película "Top Gun".

Williams: Ellos ya se estrenaron en arcade con «Cruis'n USA». Ahora afrontan un reto mayor, una versión de «Doom» para Ultra. Casi nada.

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

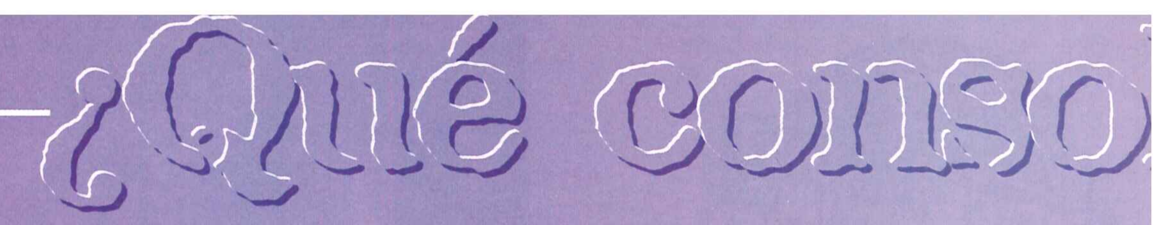
CENSURADO

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,







¿Todavía no tienes consola? ¿Estás cansado de la que compraste hace ya tres o cuatro años? ¿Estás pensando en adquirir una consola de nueva generación? Si has contestado afirmativamente a cualquiera de estas

Consola	Super Nintendo	Mega Drive	Game Boy	Game Gear	Mega 32X
Compañía	NINTENDO	SEGA	NINTENDO	SEGA	SEGA
Lanzamiento	Junio de 1992	Septiembre de 1991	Diciembre de 1990	Julio de 1991	Septiembre de 1994
Formato	Cartuchos (de 4 a 32 Megas)	Cartuchos (de 4 a 40 megas)	Cartuchos (de 1 a 4 Megas)	Cartuchos (de 1 a 8 Megas)	Cartuchos (de 16 a 32 Megas)
Precio*	No se vende independiente.	Con dos pads, 12.000 ptas.	6.990 pts.	No se vende independiente.	19.990 ptas.
Packs	- Consola + Mario All Star: 13.000 pts. - Consola + Super Game Boy: 23.000 pts.	- Mega Drive + Rey León: 20.000 pts. - Mega Drive 2 + 3 juegos: 13.000 pts. - Mega Mix 2: consola + 6 juegos: 16.000 pts.	-Consola + Zelda: 10.000 pts. -Consola + Tetris + Super Mario Land 2: 13.000 pts.	- Consola + Cartucho 4 juegos: 14.000 pts. - Consola + Columns= 14.000 pts.	- MD32X + FIFA Soccer 96: 25.000 pts. - MD32X + Motocross: 25.000 pts. (En estos precios no está incluida la Mega Drive)
Características técnicas	- Procesador de 16 bits. - Paleta de 32.768 colores con 256 colores en pantalla. - 8 canales de sonido estéreo. - Resolución: 512x448 pixels.	- Procesador de 16 bits. - Paleta de 512 colores con 64 colores en pantalla. - 10 canales de sonido digital con 6 estéreo. - Resolución:320x224 pixels.	- Procesador de 8 bits. - Resolución: 160x144 pixels. - Tamaño: 145x90x30 mm. - Peso: 300 g. - Autonomía: 30 horas.	- Procesador de 8 bits. - Resolución: 160x146 pixels. - Tamaño: 103x210x38 mm. - Peso: 570 g. - Autonomía: 6 horas. - 16 colores simultáneos.	- Procesador de 32 bits. - 50.000 polígonos/segundo. - 32.768 colores simultáneos. - Sonido estéreo digital. - Puede superponer imágenes generadas por Mega Drive.
Conexiones y otros detalles técnicos	- Con la consola se incluye conexión R/F (antena), aunque se puede adquirir un cable especial audio/vídeo con euroconector incorporado (2.200 pts). - Incorpora dos puertos para pads de control. - Los pads cuentan con seis botones más "select" y "start" y son específicos para la consola.	- En estos momentos se vende la Mega Drive 2, más cómoda que la primera, pero sin salida de cascos y sin control de volumen. - Tiene dos puertos para pads de control. - Los pad básicos son de tres botones más start. - Se vende con cable de antena. - Es ampliable con MD 32X o Mega CD.	- Pantalla de cuarzo líquido. - Utiliza cuatro pilas de 1,5 voltios. - Cuenta con altavoz incorporado, entrada de auriculares y regulador de contraste y volumen. - El control se realiza con dos botones más select y start. - Recientemente se ha puesto a la venta una gama especial de Game Boy en cinco colores diferentes.	- Pantalla de cuarzo líquido retroiluminada en color de alta definición, capaz de reproducir imágenes de TV. - Se alimenta con seis pilas de 1,5 voltios y cuenta con una toma de corriente. - Entrada de auriculares, controles de brillo y volumen. - Dos botones de juego además de Start. - Toma para conectar dos consolas.	- No funciona como consola independiente, ya que necesita conectarse a Mega Drive por el puerto de cartuchos. - Aumenta las posibilidades gráficas y sonoras de Mega Drive y de Mega CD. - Cuenta con conexión RF y audio/vídeo y es necesario conectarla con su propia fuente de alimentación.
Periféricos	- Super Game Boy: 10.000 pts. - Nintendo Scope: 5.000 pts. - Adaptador para 6 jugadores: 4.000 pts. - Euroconector: 2.200 pts. -Numerosos joysticks con precios que oscilan entre las 5.000 y las 10.000 pts. - Pads infrarrojos desde 4.000 pts, pads con botones de turbo adicionales desde 4.000 pts.	- Conexión audio/vídeo: 1.300 pts. - Pad de 6 botones 3.000 pts. -Pads infrarrojos desde 4.000 pts. - Pads con seis botones y turbo desde 3.000 pts. - Joysticks desde 4.500 pts. - Adaptador para cuatro jugadores: 6.000 pts. - Mega CD: lector de discos compactos. Con dos juegos: 20.000 pts.	- Lupa de aumento: 1.400 pts. - Iluminación: 1.600 pts. - Batería recargable: 4.000 pts. - Luz y lupa: 2.600 pts. - Adaptador a corriente: 1.300 pts. - Adaptador a mechero de coche: 1.000 pts. - Maletines de transporte: desde 2.190 pts. - Auriculares: desde 395 pts. - Archivadores de cartuchos: desde 495 pts.	- Sintonizador TV: 7.000 pts. - Baterías recargables: 4.000 pts. - Alimentador de corriente: 2.200 pts. - Lupa: 1.000 pts. - Maletines de transporte: desde 2.490 pts. - Cable Gear to Gear: 395 pts.	- No cuenta con periféricos propios, pero aprovecha las posibilidades de Mega CD y admite los demás periféricos de Mega Drive.
Cartuchos y precios	- Se han editado más de 600 títulos a nivel mundial y unos 400 en España. - Su precio oscila entre las 4.000 pts y las 14.000 pts de algunas novedades. - La media se sitúa en torno a las 11.000 pesetas.	- Unos 500 cartuchos a nivel mundial y 300 en España. - Su precio oscila entre las 3.000 pts a las 11.000 de algunas novedades. - La media se sitúa en torno a las 10.000 pts.	- En España hay disponibles actualmente más de 200 títulos. - El precio oscila entre las 2.000 pts y las 6.000 pts de algunas novedades. -La media se sitúa en torno a las 5.500 pts.	- Actualmente, en España hay unos 100 títulos disponibles. - El precio oscila entre las 3.000 pts y las 7.000 de algunas novedades. - La media está alrededor de las 6.000 pts.	- Aproximadamente son 25 los cartuchos puestos a la venta en España. - El precio oscila entre las 5.000 pts y las 12.000 de algunas novedades. -La media se sitúa en torno a las 9.500 pesetas.
Lo mejor	-En estos momentos cuenta con todo el apoyo por parte de Nintendo. -La calidad de sus últimos títulos es muy alta.	- El precio de sus juegos. - Se puede ampliar a consola de 32 bits(MD32X) o a sistema con CD (Mega CD).	- Bajo consumo de pilas. - Es muy cómoda de manejar. - No se pasa de moda. -Interesante catálogo de juegos.	- Es en colores. - Se puede utilizar como televisor portátil. - La pantalla retroiluminada permite jugar en cualquier sitio.	- Acerca a Mega Drive a las consolas de última generación. - Permite actualizarse sin gastar mucho dinero.
Lo peor	-El elevado precio de la mayoría de sus novedades. -¿Qué ocurrirá cuando Nintendo lance al mercado su Ultra 64?	- Ya no es la "niña mimada" de Sega. -Ultimamente se echan en falta más títulos rompedores.	- Es necesario jugar con buena iluminación. - El volumen en particular y el sonido en general no son muy potentes.	- El consumo de pilas es alto. - No tiene un catálogo de juegos demasiado amplio. - Es un poco grande.	- No tiene un catálogo amplio y cuenta con pocos juegos impactantes. - Su ambigüedad.
Relación calidad/precio	Muy Buena	Muy Buena	Muy Buena	Buena	Regular

* Todos los precios aparecidos en este cuadro son orientativos.

la comprar?

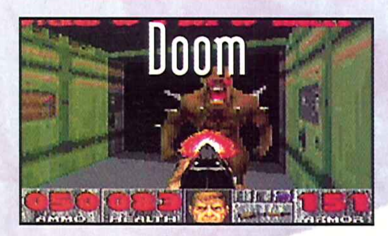
preguntas, lee detenidamente este cuadro y encontrarás las claves para descubrir cuál es el modelo que más se ajusta a tus necesidades. Seguro que entre la amplia oferta existente encuentras la consola de tus sueños.

3DO Goldstar	Jaguar	Neo Geo CD	PlayStation	SegaSaturn	CDI
GOLDSTAR	ATARI	SNK	SONY	SEGA	PHILIPS
Octubre de 1995	Abril de 1995	Marzo de 1995	Septiembre de 1995	Julio de 1995	Septiembre de 1991
CD's	Cartuchos (de 16 a 32 megas)	CD´s	CD´s	CD´s	CD's
No se vende independiente.	39.990 ptas.	50.900 pts con dos pads.	59.990 pts.	59.990 pts.	De 40.000 a 70.000 pts.
- Consola + FIFA Soccer 96: 69.9000 pts.	- No cuenta con ningún pack.	- Consola + 2 pads + Fatal Fury 3: 59.900 pts.	- No hay packs.	- Consola + Daytona USA: 69.990 ptas.	No cuenta con packs específicos, pero se pueden adquirir diferentes modelos de CDi en función de las expectativas de uso.
- Procesador de 32 bits. - Paleta de 16,7 millones de colores. - Resolución: 640x480. - Memoria RAM: 12 Megabits.	- Procesador de 64 bits. - Paleta de 16,8 millones de colores. - Gestión de más de 850 Pixels/segundo. - Sonido estéreo digital.	- Procesador de 16 bits. - Paleta de 65.536 colores con 4096 en pantalla. - 15 canales de sonido estéreo. - Resolución de 380x224.	- Dos procesadores de 32 bits. - Paleta de 16,7 millones de colores. - Resolución de 640x480. - Memoria RAM: 16 Megabits.	- Dos procesadores de 32 bits. - Paleta de 16,7 millones de colores. -Resolución 704x480. -Memoria RAM: 12 Megabits.	- Procesador de 16 bits. - Paleta de 16,7 millones de colores. - Resolución de 704x480 - Los modelos más altos incluyen cartucho MPEG.
- Es una consola ligada al término Multimedia (vídeo CD, Photo CD y audio CD). - Podrá ampliarse con la futura aparición de la novedosa tecnología M2. - El pad de control va preparado para conectar en serie tantos mandos como sea necesario sin necesidad de adaptadores. - Incluye conexiones audio/video y RF (antena).	- El CD le abre las puertas del multimedia, permitiendo la lectura de audio y vídeo CD. - Lo más llamativo es su pad de control. Tiene tres botones principales y cuenta con una especie de teclado que se utiliza con plantilla. - Puede conectarse con cable RF o euroconector. -Un sistema de seguridad impide que la consola se encienda sin tener cartucho.	- Sus posibilidades de conexión son tanto a través de RF como de euroconector. - Cuenta con dos pads de cuatro botones y con un controlador tipo joystick. - Graba partidas en memoria y puede usarse como reproductor de CD's de audio. - No tiene salida de auriculares (sí la tenía la Neo Geo de cartuchos).	- En principio no cuenta con más posibilidad multimedia que el audio CD. - Se vende con conexiones audio/vídeo y euroconector. - Se pueden conectar dos consolas para jugar simultáneamente. - Posee dos entradas para tarjetas de memoria. - Los pads tienen cuatro botones frontales, más cuatro superiores, select y start.	- Ofrece todas las posibilidades multimedia: audio, vídeo y foto CD. - Cuenta con una ranura para cartuchos aprovechable por ahora para el cartucho de memoria. - Incorpora pad de 6 botones más dos superiores y Start. - Se vende con cable euroconector, aunque tiene posibilidad de conexión por antena.	- CD-i ha estado en constante evolución, de manera que en el mercado se pueden encontrar diversos modelos de la máquina, desde la más barata y básica a la que lleva mando a distancia e incluye el cartucho MPEG. -Es el mayor valuarte del multimedia, contando con bastantes más películas, programas educativos y enciclopedias que juegos.
- Por el momento no cuenta con periféricos independientes, al margen de la pistola que incluirán juegos de American Laser como «Crime Patrol».	- Su principal periférico será el CD ROM, que se pone por estas fechas a la venta al precio de 39.990 pts.	- Joystick Pro: 13.000 pts. - Control pad: 5.400 pts. - Cable RGB: 5.000 pts. - Cable AV estéreo: 3.500 pts. - Cable AV mono: 2.300 pts.	- Link Cable: 3.550 pts. - Joystick: 9.000 pts. - Pad extra: 4.450 pts. - Pad con turbo: 5.200 pts. - Memory Card: 3.550 pts. - Ratón: 4.450 pts.	- Cable RF antena: 5.000 pts. - Cartucho de memoria: 8.000 pts. - Pad adicional: 4.000 pts. - Joystick: 7.000 pts. - Arcade Racer: 10.000 pts. - Diversos modelos de pads desde 5.000 pts.	- Joystick: 7.000 pts. - Modulador de señal de antena: 5.200 pts. -Adaptador para dos mandos de control: 1.700 pts. - Track Ball: 10.900 pts. - Mando a distancia: 8.600 pts. - Roller Controler: 6.400 pts. - Ratón: 6.400 pts. - Video Digital Cartridge (MPEG): 35.000 pts.
-Por el momento sólo se venden los títulos de E.A., aproximadamente unos 20 juegos. - El precio oscila entre las 5.000 pts y las 12.000 pts. - La media se sitúa en torno a las 9.500 pts.	- Unos 35 títulos a nivel mundial y 12 en España. - El precio oscila entre las 5.000 pts y las 12.000 pts. - La media se sitúa en torno a las 10.000 pts.	- La mayoría de los juegos de cartucho están ahora en CD, con lo que la lista se amplía a unos 150 títulos. - El precio oscila entre las 9.000 pts y las 13.000 pts. -La media se sitúa en torno a las 10.000 pts.	- Para Navidad habrá unos 30 juegos disponibles en nuestro país. - El precio oscila entre las 8.000 pts y las 10.000 pts. - El precio medio se sitúa en torno a las 8.700 pts.	- La campaña navideña nos traerá al menos treinta títulos en España. - El precio oscila entre las 8.000 pts y las 12.000 pts de algunas novedades. - La media se sitúa en torno a las 10.000 pts.	- Tiene un catálogo de software con cerca de 300 títulos, de los cuales sólo el 20% corresponde a juegos. - El precio de todos los CD's, videos, juegos y aplicaciones ronda las 4.500 pts.
- La buena calidad media de sus juegos. - Sus posibilidades multimedia y visión de futuro. - La tecnología M2.	- Tiene un buen precio y se puede actualizar poco a poco. - Su CD Rom le convierte en consola multimedia.	- Es como tener una recreativa SNK en casa. - Refleja una imagen de producto exclusivista, para jugadores muy especiales.	- Posee algunos juegos verdaderamente espectaculares. - "It´s a Sony".	- Será la única consola en contar con versiones de las recreativas de Sega. - Sus posibilidades multimedia la preparan para el futuro.	- Es un producto orientado a toda la familia. - Ofrece desde ya la posibilidad de unir consola y vídeo en el mismo aparato.
- Hasta el momento el catálogo en España es corto. - No tiene ningún título en exclusiva que sea "rompedor".	- Está siendo poco apoyada en España. - Sus juegos no demuestran su potencial de 64 bits.	- El tiempo de acceso a disco. - El absoluto predominio de los arcades de lucha entre sus títulos.	-Su precio. - Que se hayan descartado las posibilidades multimedia. - No incluye cable de antena.	-Su precio. - Se nota que los primeros juegos se han hecho con algo de precipitación. - No incluye cable de antena.	- Como consola no ofrece muchos títulos, ni tampoco muy potentes. - La propia Philips hace poco caso de su faceta de consola.
Regular	Mala	Regular	Buena	Buena	Regular

¿Qué juego comprar?

Con la Navidad nos llega la mejor -o casi la única- oportunidad de comprar un nuevo videojuego. Y como la decisión es como para no equivocarse, hemos querido orientaros un poco elaborando este catálogo particular en el que os destacamos cuáles son -según nuestra opinión, claro-, los mejores juegos aparecidos durante este año. A lo mejor no están todos los que son, pero eligiendo cualquiera de estos títulos tenéis la diversión asegurada.

ACCIÓN



Super Nintendo: 14.990 pts.
MD 32X: 11.990 pts.

Arcade de perspectiva subjetiva que pasó de PC a MD 32X manteniendo vivos todos sus encantos. El cartucho para Super Nintendo ofrece 16 megas, con chip FX incluido, y 22 niveles de gigantescos mapeados.

Virtua Cop

Sega Saturn: N/D.

AM2 se ha encargado de que «Virtua Cop» llegue a Saturn directamente de la recreativa. El juego incluye una pistola especial que consigue recrear al máximo la sensación de estar ante el arcade original, y más cuando optéis por los jugadores simultáneos.

La mecánica consiste en apuntar a los malhechores que osen desafiaros, por lo que sólo tenéis que afinar la puntería y disfrutar al máximo.



Mega Drive: 9.990 pts.

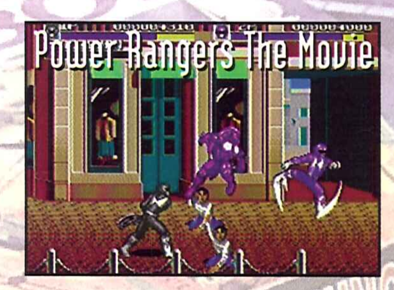
Un original beat'em up creado a mayor gloria de Sega. La acción se desarrolla en las viñetas de un cómic y el juego tienen un poco de todo: acción, inteligencia y habilidad.

A la innovadora concepción de «Comix Zone» se suma su excelente calidad gráfica y sonora, patente en las siete fases de esta aventura.

Urban Strike

Mega Drive: 8.990 pts
Super Nintendo: 11.990 pts.

La tercera parte de la saga lleva a los 16 bits diez nuevas campañas, con nuevos vehículos y escenarios, así como una mejora técnica respecto a sus antecesores. La acción se mezcla con la estrategia durante todas las misiones, bajo una perspectiva isométrica y un scroll multidireccional.



Mega Drive: 9.490 pts.
Super Nintendo: N/D.
Game Gear: 6.990 pts.

Los Power Rangers se pasean por tres soportes diferentes mediante juegos que, aunque se basan en la película de igual título, no son idénticos. Las versiones para 16 bits son sendos beat'em up para dos jugadores simultáneos, mientras la de Game Gear está concebida en plan "one vs. one", ya sea en el modo historia o el versus.



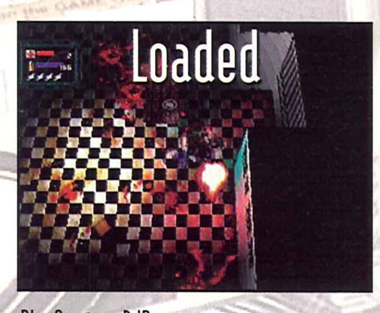
Atari Jaguar: 13.000 pts.

Marines, aliens y predators se ponen a disposición del jugador para que se adentre en una aventura concebida mediante perspectiva subjetiva. Cada personaje cuenta con un equipamiento y un arsenal diferente, aunque la mecánica del juego es la misma sea cual sea el elegido. Ambientación cinematográfica, imágenes renderizadas y extensos laberintos a investigar completan este título.

Batman Forever

Mega Drive: 9.990 pts.
Super Nintendo: 10.990 pts.
Game Boy: 5.990 pts.
Game Gear: N/D.

Batman llega en plan peleón, acompañado por su pupilo Robin. Acclaim rompe moldes con los 60 niveles que ofrece este «Batman Forever» y con un desarrollo que mezcla la lucha (empleo de armas y golpes especiales) con el beat'em up. Todos los personajes aparecen digitalizados y los decorados están elaborados a base de renderizaciones.



PlayStation: N/D.

La acción más salvaje llega a la máquina de Sony en el interior de este juego absolutamente renderizado. Mediante una perspectiva aérea, controlaréis a vuestro personaje a través de unos mapeados gigantescos plagados de enemigos. Explosiones a diestro y siniestro, constantes cambios de arma y mucha sangre son algunos de los ingredientes que ofrece esta trepidante aventura. Y por si esto no bastara, la acción se multiplicará por dos gracias a la opción para dos jugadores simultáneos.



SegaSaturn: 9.990 pts.

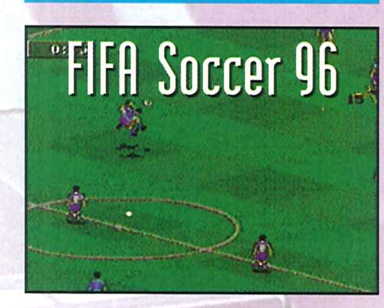
«Panzer Dragoon» ha conseguido revolucionar un género tan clásico como el shoot'em up. El impacto que produce este juego comienza con la intro y no decae un segundo durante el desarrollo de la acción. Polígonos y sprites pre-renderizados se conjugan para crear un impresionante efecto de tridimensionalidad. Todo ello completado por unas rotaciones de 360 grados y la posibilidad de elegir entre tres perspectivas de juego.



Game Boy: 5.490 pts.

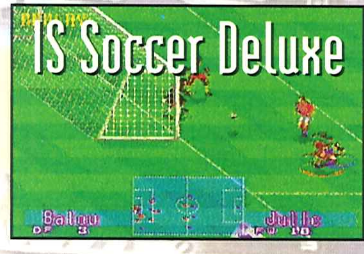
Un arcade que sigue la mecánica de la saga «Bomberman» (por algo la programación corre a cargo de Hudson Soft), con el aliciente de que el dinamitero de turno es el archienemigo de Mario. Un juego divertido y ágil, que encuentra su máxima expresión en el modo batalla con los cuatro jugadores simultáneos. Eso sí, poned mucha atención: para sacarle todo su jugo, requiere Super Game Boy y multitap.

DEPORTIVOS



Super Nintendo:9.900 pts. - Game Boy (N/D)
Mega Drive: 8.990 pts. - Game Gear (N/D) y
MD32X: 10.900 pts.

La última versión de «FIFA Soccer» eleva la simulación futbolística a unas cotas insospechadas. Con sus 11 ligas nacionales y una mundial, es uno de los simuladores más completos en cuanto a opciones de juego se refiere, ya que permite configurar casi todos los aspectos tácticos del fútbol. Además, cuenta con el aliciente añadido de incluir los nombres reales de los clubes y de sus jugadores.



Super Nintendo: 12.990 pts.

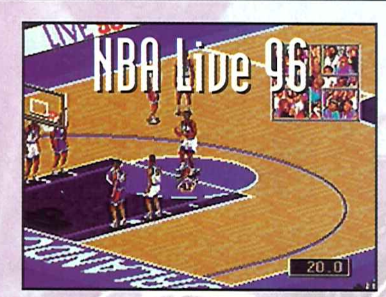
Sin duda se trata del rival más duro que «FIFA 96» podía encontrarse en Super Nintendo. Entre otras cosas su calidad gráfica raya la perfección, mostrando unas animaciones de lujo y un elevado nivel de detalle.

Las novedades que se han incluido con respecto a la primera parte son muchas y muy variadas, afectando tanto al aspecto jugable del juego como a su abanico de opciones. Su gran virtud es que logra combinar a las mil maravillas un fácil manejo con la complejidad del mejor fútbol.

Destruction Derby

PlayStation: 8.700 pts.

Un juego pensado para deleitar a los amantes de la velocidad y los coches. A su impresionante aspecto gráfico, hay que añadirle una jugabilidad endiablada y unas ganas de divertir pocas veces vistas. Y es que, aparte de correr, en este juego hay que tratar de deshacerse de los rivales de turno, ya sea por las buenas o por las malas. El dominio de las texturas y los polígonos es en este juego una realidad que viaja a 220 kilómetros por hora.



Super Nintendo: 9.900 pts.
Mega Drive: 8.990 pts.

Todas las franquicias de la NBA se dan cita en un completo simulador de baloncesto plagado de posibilidades tácticas y rebosante de jugabilidad. Posiblemente, se trata del mejor juego de basket que se puede encontrar. Sus perfectas animaciones, la enorme lista de opciones, la posibilidad de editar jugadores con sus características técnicas o la inclusión del draft son algunas de las características que así lo demuestran.

NBA Jam T.E.

Super Nintendo - 11.990 pts.
Mega Drive: 9.990pts. - GG: 6.990pts.
GB: 5.990pts. - PlayStation: (N/D).
MD 32X: 11.490 pts. y Saturn: (N/D).

Es el máximo exponente del deporte espectáculo. Se aleja de la simulación para ofrecer un "dos contra dos" con la presencia de las estrellas más rutilantes de la NBA, que realizarán mates estratosféricos. Aunque a primera vista ha evolucionado poco, lo cierto es que esta segunda parte incluye importantes novedades, entre las que resalta un nuevo modo de juego con inverosímiles posibilidades.



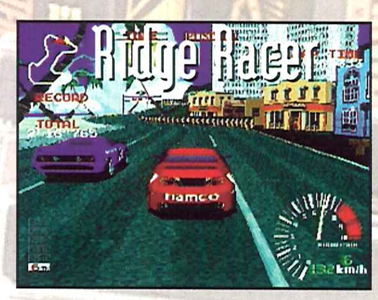
Mega Drive: 10.990 pts.
Super Nintendo:9.890 pts.
Game Boy: 6.490 pts.

«Micromachines 96» en Mega Drive y «Micromachines 2» en Super Nintendo y Game Boy ofrecen diversión a manos llenas, proponiendo frenéticas carreras a los mandos de los más locos vehículos y en los más hilarantes circuitos. Para que estos minibólidos luzcan sus virtudes cualquier sitio puede ser bueno: la taza del wáter, una mesa de billar, el jardín... Y por si no os basta, «Micromachines 96» permite que diseñéis vuestras pistas.

Pete Sampras 96

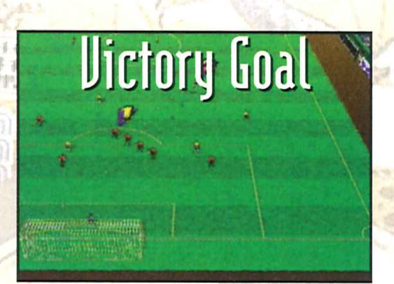
Mega Drive: 10.900 pts.

Superando incluso la calidad de su antecesor, este «Pete Sampras 96» se coloca entre los mejores simuladores deportivos que se han asomado hasta ahora por la 16 bits de Sega. Las brillantes animaciones de los tenistas, las mejoras efectuadas en el apartado sonoro, la suave evolución del scroll o la inclusión de una nueva perspectiva son algunos de sus principales valores. Claro, que tampoco podemos olvidarnos de que, si disponéis de un J-Cart, podréis demostrar vuestras dotes tenísticas hasta cuatro jugadores simultáneamente.



PlayStation: 8.700 pts.

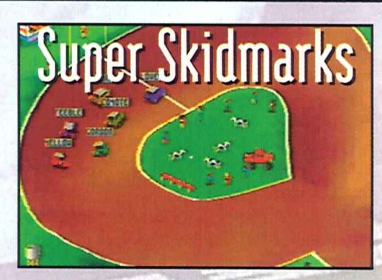
En este título para la máquina de Sony, Namco ha sabido plasmar con precisión y calidad las principales virtudes del arcade. Conectar este juego es casi, casi como ponerse frente a la recreativa, pero con la ventaja de que no hace falta echar una moneda para poder disfrutar de sus excelencias. Lo único que «Ridge Racer» requiere del jugador es que sea lo suficientemente hábil como para manejar sus espectaculares deportivos a velocidad límite. Por lo demás, un control sencillo garantiza la diversión.



Saturn: 9.900 pts.

El primer simulador de fútbol creado para SegaSaturn demuestra desde un primer vistazo su vocación de 32 bits. Sólo cuenta con doce selecciones, pero compensa este defecto con la calidad gráfica de sus poligonales jugadores y la brillantez de sus texturas.

Una vez iniciado el partido, el espectáculo está más que asegurado con las ocho cámaras que posee y con el uso de zooms y rotaciones. Por lo demás, la diversión y la jugabilidad se apoyan en un sencillo control de los jugadores y en la inclusión de cinco competiciones distintas.



Mega Drive: N/D.

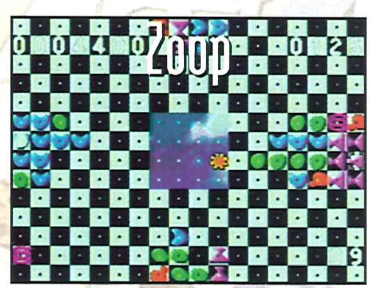
Son pequeños, veloces y más que divertidos. Siguiendo la estela de los Micromachines, los nuevos minicoches de Codemasters demuestran mantener un equilibrio perfecto entre las nuevas tecnologías y la diversión sin tapujos. Estos pequeños bólidos renderizados os harán sentir las excelencias de la velocidad, con la ventaja añadida de poder participar hasta cuatro jugadores simultáneos sin necesidad de adaptador.

ESTRATEGIA

Tetris & Dr.Mario

Super Nintendo: 9.900 pts.

En un solo cartucho, Nintendo ha incluido dos de los puzzles más adictivos y vibrantes de todos los tiempos. A la posibilidad de jugar al famosísimo «Tetris» se le une el no tan famoso pero igual de enloquecedor «Dr Mario», así como una combinación de ambos en un demoledor modo para dos jugadores simultáneos. Una modalidad que también existe en cada uno de los juegos por separado, y que pondrá a prueba la 16 bits para ver cuánto tarda en echar humo.



Mega Drive:N/D.
Super Nintendo: N/D)
Game Boy: N/D.

Imaginaos un Tetris que dejara caer fichas de arriba a abajo y de derecha a izquierda. Una locura, ¿verdad? Pues ésa es más o menos la intención de «Zoop», volvernos locos a todos. La complejidad de este juego está por encima de la del «Tetris», sólo que en esta ocasión se trata de ir eliminando piezas de colores en lugar de ir encajándolas. Eso sí, jugar con él y dejarse atrapar por su vibrante ritmo resulta igual de sencillo.



Mega Drive: 8.990 pts.
Super Nintendo: N/D. - Saturn: N/D.
PlayStation: N/D. - 3DO: 9.990 pts.

La oferta es tan atractiva como construir nuestro propio parque de atracciones y conseguir que sea rentable. Para ello hay que crear atracciones, tiendas o jardines, contratar empleados, negociar con los sindicatos, comprar acciones o hacer pedidos. Pese a su aparente dificultad, se aprende a jugar rápidamente, convirtiéndose en una obsesión.

Illusion of Time

Super Nintendo: 11.990 pts.

Se vende con una caja especial y con un libro de pistas. Nintendo ha tirado la casa por la ventana para poner al alcance de los usuarios de Super Nintendo su primer juego de rol traducido al castellano. Su simple desarrollo, aunque no por ello fácil, le convierte en un título ideal para los que estén pensando en iniciarse en los juegos de rol.



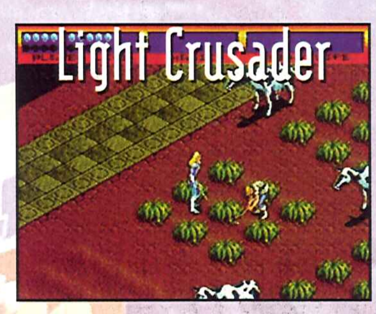
Mega Drive: 11.900 pts
Mega CD: N/D pts.

Es el rol más puro que se puede encontrar en una consola. Las batallas se desarrollan desplazando a los personajes igual que en los RPG de tablero. Tiene mapeados grandes y complejos, además de la posibilidad de controlar a más de veinte personajes, cada uno con sus correspondientes características. Aún con los textos en inglés, se deja jugar con mucha facilidad, haciéndose irresistible.

Monster Max

Game Boy: 3.990 pts.

La inteligencia se combina con las plataformas isométricas para redondear una aventura que requiere del jugador tanto astucia como habilidad. La excelente calidad gráfica del juego es el apoyo ideal para un desarrollo largo y difícil, que tiene como principal virtud la de saber atrapar al jugador aumentando los retos paulatinamente. Monstruosa, pero muy entretenida.



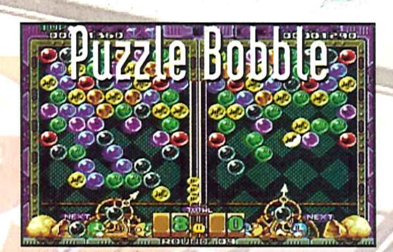
Mega Drive: 9.900 pts.

La mezcla de aventura, puzzle y acción convierte este juego en uno de los más adictivos RPG para los 16 bits de Sega. Si a este interesante desarrollo se le añade una calidad gráfica pletórica de detalles, un excelente sonido y los textos traducidos al idioma de Cervantes, tenemos como resultado un cartucho que resulta imprescindible para los jugadores más aventureros.

Columns 2

Game Gear: N/D.

Es el más firme rival del «Tetris» en los formatos Sega. Se trata de un complicado y divertido puzzle en el que no sólo hay que encajar líneas, sino también formas y colores. La segunda parte de este genial comecocos incluye jugosas novedades, además de un modo para dos jugadores realmente irresistible. Es la mejor manera de pasar el rato poniendo a prueba tanto los reflejos como la inteligencia.



Neo Geo: 8.900 pts.

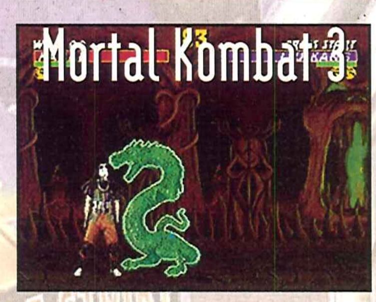
Neo Geo ha dado el salto al género del puzzle con un curioso juego en el que combinar burbujas de colores se termina convirtiendo en toda una obsesión. La mecánica es bastante distinta a la de otros juegos de la misma categoría, de tal manera que ofrece nuevos alicientes a las aficionados, aparte de los habituales retos de habilidad e inteligencia. Su modalidad para dos jugadores convierte el CD de Neo Geo en un auténtico campo de batalla.



Mega Drive: N/D.

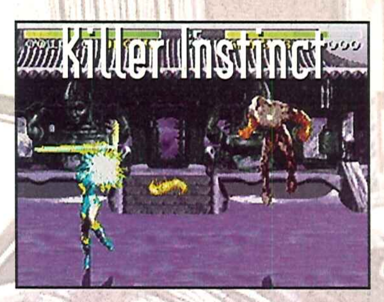
A caballo entre «Soleil» y «Shining Force», este juego se presenta como una de las opciones de compra más interesantes para los amantes del RPG. Mantiene intactas las características de los demás juegos de la saga, aunque aumenta el número de opciones así como la facilidad de manejo de sus innumerables menús.

LUCHA



Super Nintendo: 12.490 pts.
Mega Drive: 9.990 pts
PlayStation: 9.400 pts.

La tercera entrega de la saga «M.K.» respeta la línea general del juego. Hay secretos para dar y tomar, brillantes combinaciones de golpes, un mayor número de luchadores a elegir -14-, así como más fatalities -son 6, más alguna que otra sorpresa oculta-.



Super Nintendo: 12.990 pts.
Game Boy: N/D.

«Killer Instinct» es una muestra más de lo que son capaces de hacer Nintendo y Rare cuando trabajan a dúo. Eso sí, en plan peleón y por todo lo alto. Empleando el "rendering" tanto en luchadores como en escenarios, el juego ofrece uno de los repertorios de magias y golpes especiales más extensos del género. Además, sustituye las habituales vidas por una barra de energía continua.

Virtua Fighter

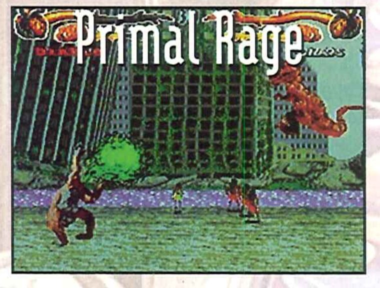
SegaSaturn («Virtua Fighter Remix»): 5.990 pts.
Mega Drive 32X («Virtua Fighter»): 10.990 pts.

No hay mejor referencia a la hora de mencionar este juego que decir que es como si os llevaseis la recreativa a vuestra propia casa. Con los ocho luchadores que aparecen en «Virtua Fighter», la lucha tradicional cambia de "look" y se apunta a la nueva era poligonal. Además, la propia Sega acaba de lanzar una versión "Remix" para SegaSaturn, en la que se mejora la calidad técnica del juego para acercarla aún más si cabe a la recreativa original.



PlayStation: 7.990 pts.

«Toh Shin Den» eleva los juegos de lucha a la categoría de espectáculo con mayúsculas. Este título para PlayStation ofrece al jugador una sensación de absoluta libertad, ya que permite que los ocho luchadores se desplacen con una enorme velocidad y elegancia, llegando a realizar giros de 360 grados y a pelear dando la espalda al jugador. Y todo ello en unos escenarios de auténtico lujo.

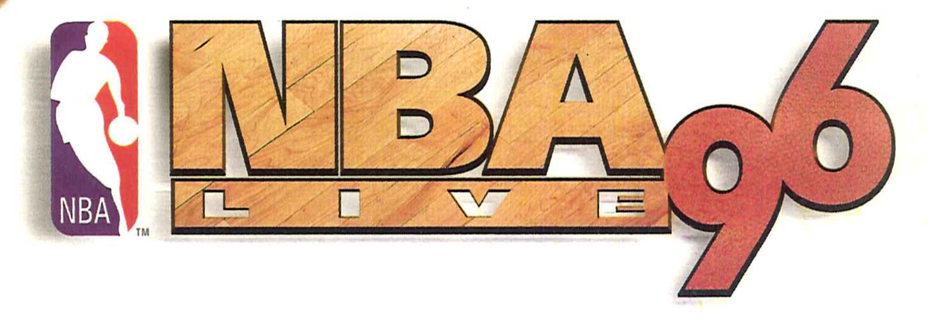


Super Nintendo: 10.990 pts.
Mega Drive: 9.990 pts.
Game Gear: 5.990 pts.
Game Boy: 5.990 pts.

Con «Primal Rage», Time Warner ha conseguido dar un nuevo giro a los juegos de lucha. Los protagonistas de esta odisea son seres prehistóricos que combaten, simplemente, por sobrevivir. De este modo, gorilas y dinosaurios de diversas especies intentan no desaparecer de la faz de la Tierra. ¿Y los humanos? Pues simplemente les sirven de sabroso aperitivo entre combate y combate.

La NBA™ de última generación

EA SPORTS™ presenta la NBA de última generación. La tecnología de 32 bits ha creado Virtual Stadium™ y la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, con 2 nuevos equipos en expansión, los Vancouver Grizzlies y los Toronto Raptors. Incluso es posible crear jugadores propios, lo que permite seguir todos los cambios que se produzcan en la NBA durante la temporada completa. Se han incorporado más de 40 funciones nuevas, incluyendo diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo le llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA. **Ha cambiado el mismísimo juego: es NBA Live 96.**



Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™**

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/



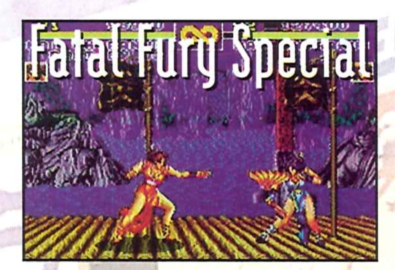


Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

King of Fighters 95

Neo Geo CD: 12.900 pts.

La nueva edición del torneo de SNK supera todas las expectativas que había puestas en él. «King of Fighters 95» mantiene los 24 luchadores de la entrega anterior, en un juego que reúne a los personajes más emblemáticos de los juegos de SNK. Así, Terry Bogard, Mai Shiranui, Ryo Sakazaki o Robert Garcia pelearán por el título de mejor luchador del año.



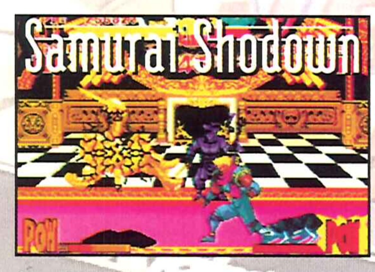
Super Nintendo: 12.990 pts.
Game Gear: 6.990 pts.
Mega CD: 10.990 pts.

Los hermanos Bogart entran a disputar el torneo que decidirá quién es el mejor luchador de todos los tiempos, para lo cual hay que arrebatar el título al temible Wolfgang Krauser. Un total de 12 personajes, que hacen gala de un amplio repertorio de magias, se ponen a vuestra disposición en estas tres conversiones diferentes del clásico de SNK para Neo Geo.

Tekken

PlayStation: 7.990 pts.

De la mano de Namco, ocho nuevos luchadores invaden la máquina de Sony. Ellos disputarán unos combates realistas, que dejan de lado las parafernalias mágicas para centrarse en una lucha sin aditivos. La gran innovación consiste en que cada extremidad del luchador responde a un botón concreto del pad.



Super Nintendo: N/D.
Mega Drive: 9.990 pts.
Mega CD: 10.990 pts.

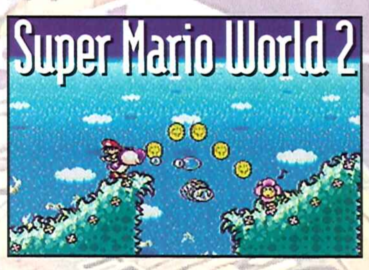
De nuevo un título de SNK para Neo Geo da lugar a un espectáculo con mayúsculas para otros soportes. «Samurai Shodown» cuenta con el atractivo de inspirarse en la tradición de la lucha oriental para ambientar el juego. Los protagonistas son auténticos señores de la guerra que, entre otras muchas artimañas, no dudan en emplear armas blancas.

World Heroes 2

Game Boy: N/D.

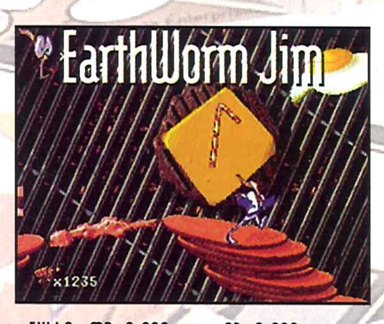
Este título lleva a Game Boy toda la emoción de los grandes combates. De entrada cuenta con un menú de 16 personajes a vuestra disposición. Y la elección es difícil, porque todos son ágiles y consumados luchadores. Cualquiera de ellos está deseando ponerse en vuestras manos para derrotar a Zeus, el causante de todos los males que narra el Modo Historia.

PLATAFORMAS



Super Nintendo: 12.990 pts.

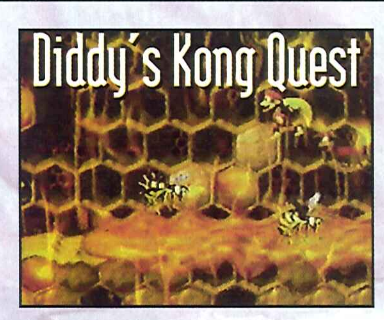
Cualquier juego avalado por el nombre de Mario ya merece ser tenido en cuenta a la hora de adquirir un plataformas. Y más si cuenta con el apoyo de 16 megas y el famoso chip FX que permite la más increíble colección de efectos visuales vistos en Super Nintendo. El auténtico héroe de esta aventura es Yoshi, pero pese a ello mantiene la línea habitual de la saga.



«EWJ 2» MD: 9.990 pts. - SN: 9.990 pts.
«EWJ» GG: 6.490 pts. - GB: 5.990 pts.

Pocos juegos de plataformas son capaces de demostrar tanta imaginación y tanto sentido del humor como los protagonizados por la lombriz de Shiny.

El juego es variadísimo, y cuenta con todo tipo de pruebas de habilidad e, incluso, de inteligencia. Además, la calidad gráfica y sonora del juego es capaz de enamorar a los más exigentes.



Super Nintendo: N/D.
Game Boy («DK Land»): 5.990 pts

La desaparición de Donkey Kong ha sido la excusa perfecta para que Diddy y Dixie se lancen al rescate del gorila de Nintendo. Siguiendo las pautas de la primera parte, "Donkey Kong 2» explota como nunca la tecnología del "rendering" en un plataformas imaginativo y plagado de sorpresas. Más largo y difícil que la primera parte, es una opción muy a tener en cuenta.

Maui Mallard

Mega Drive: N/D.

Uno de los personajes Disney por excelencia, Donald, protagoniza un cartucho vibrante y lleno de alternativas, en el que destaca la perfecta animación del pato héroe y sus enemigos. Cargado de sorpresas, «Maui Mallard» se destapa como una firme oferta para los que quieran disfrutar de plataformas de gran calidad gráfica y excelente jugabilidad.



Super Nintendo: 12.990 pts.

Tintín, el famosísimo personaje del cómic, pega el salto a las consolas en un cartucho imaginativo que mantiene la estética de los dibujos originales y que, además, ofrece los textos traducidos. Los retos de Tintín son muchos y variados, garantizando la diversión en todo momento. Dentro de poco estará disponible en Mega Drive.

Rayman

Saturn: 9.995 pts.
PlayStation: 9.500 pts.
Jaguar: 12.000 pts.

Rayman se destapa como un héroe tradicional, para todas las edades. Sus plataformeras aventuras discurren por parajes preciosistas. Una revelación.

Los Pitufos

Super Nintendo: 9.990 pts.
Game Boy: 5.490 pts. - NES: 6.490 pts.
Mega Drive: N/D. - Master: 5.990 pts.
Game Gear: 5.990 pts.

El juego no ofrece complicaciones a primera vista, con escenarios y plataformas sencillas. Pero poco a poco «Los Pitufos» van planteando retos que pondrán las cosas difíciles a los más avezados plataformeros. Además, es lo bastante largo y variado como para durar mucho tiempo.



Game Boy: 4.490 pts.

Uno de los personajes más carismáticos de Nintendo vuelve a Game Boy en un cartucho plagadito de alternativas. En él podrá comerse de un bocado a sus enemigos, adquirir sus habilidades o utilizarlos como armas arrojadizas. De este modo, Kirby demuestra que cuando se quieren hacer plataformas tan divertidas como adictivas y jugables, él es la estrella.

Vectorman

Mega Drive: 9.990 pts.

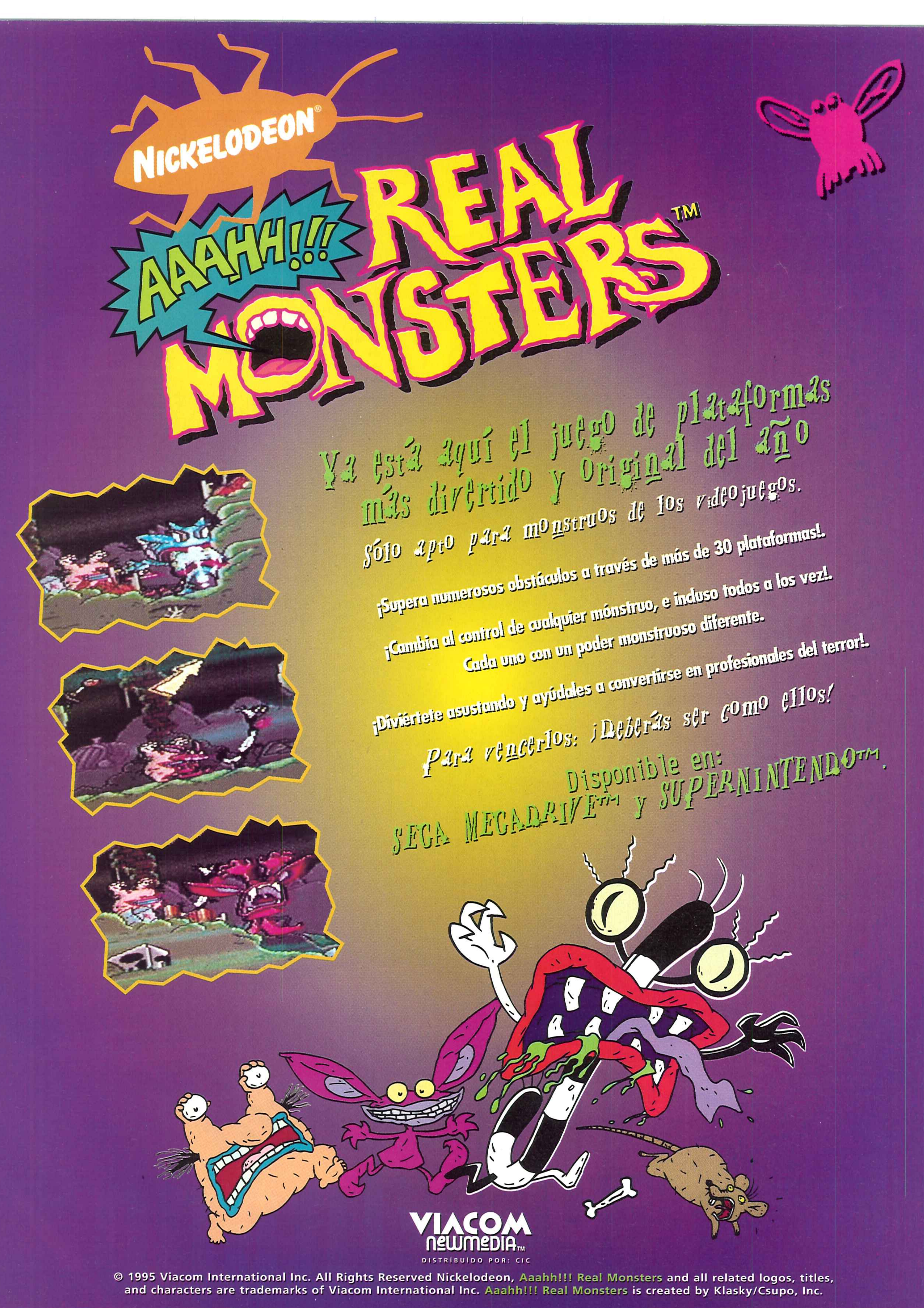
La renderización es la base sobre la que se han construido los espectaculares escenarios de «Vectorman». La calidad gráfica del juego os ayudará a recorrer 16 niveles, en los que la habilidad se impone como arma indispensable. Plataformas de difícil acceso y enormes enemigos finales son los principales retos a los que se enfrentará Vectorman.

Sonic Labyrinth

Game Gear: N/D.

Robotnik ha privado a Sonic de la facultad de correr y le ha encerrado en un laberinto de plataformas isométricas que requerirán de él el máximo de habilidad y de memoria. Éste es el argumento de «Sonic Labyrinth». La nueva mecánica del juego y su ajustada dificultad son los alicientes más importantes con los que cuenta a la hora de satisfacer al más exigente de los usuarios de Game Gear.

Nota: N/D significa que no tenemos disponible el precio para ese formato.


NICKELODEON®
AAAHH!!! REAL MONSTERS™
Ya está aquí el juego de plataformas más divertido y original del año
Sólo apto para monstruos de los videojuegos.
¡Supera numerosos obstáculos a través de más de 30 plataformas!.
¡Cambia al control de cualquier mónstruo, e incluso todos a los vez!.
Cada uno con un poder monstruoso diferente.
¡Diviértete asustando y ayúdales a convertirse en profesionales del terror!.
Para vencerlos: ¡Deberás ser como ellos!
Disponible en:
SEGA MEGADRIVE™ y SUPERNINTENDO™.
VIACOM
NEWMEDIA™
DISTRIBUIDO POR: CIC

Los juegos de carreras de Nueva Generación, listos para la salida.

Comienza el Campeonato del Mundo de Velocidad

Son los más rápidos, los más potentes. Se preparan para una competición salvaje, muy selectiva, que sólo consagrará a los mejores. Son las apuestas de las grandes compañías en el género de la velocidad, apuestas que pueden resultar trascendentales para el futuro de las nuevas consolas. Los simuladores de coches y motos han cobrado una importancia casi vital y todo el mundo tiene su vista fijada en juegos como «Daytona USA», «Ridge Racer» o «Sega Rally». Pero estos títulos, sin embargo, son sólo un pequeño exponente de todos los vertiginosos simuladores que se nos avecinan.

Muchos años han pasado desde que el entrañable «Chase HQ» hiciera las delicias de los amantes de la velocidad en el Spectrum. Eran otros tiempos, en los que los jugadores no se distinguían precisamente por su nivel de exigencia. Poco después rompía en Amiga otra joya llamada «Lotus Turbo Sprite», un juego que llegó a marcar una época. Ya en Sega y Nintendo, quién no recuerda al legendario «Hang On», uno de los pioneros en reivindicar a las motos como estigmas de la velocidad, o al explosivo «Exhaust Heat», que comenzó a cimentar el prestigio que hoy en día tiene Super Nintendo.

Pero a pesar de estos insignes representantes, no ha sido éste un género que haya interesado excesivamente a las compañías, y por tanto al gran público. O al menos no tanto como otras modalidades más "populares".

Han tenido que llegar las consolas de la nueva generación para que los simuladores de conducción se conviertan indiscutiblemente en el número uno del sector, y lo más importante, en el punto de referencia para calibrar las posibilidades de uno u otro sistema. Y ¿a qué viene este repentino amor de los programadores por la velocidad?

Si jugáramos a dar una explicación psicológica, habría que pensar que se trata de plasmar el deseo del sujeto por llegar lo antes posible a las nuevas tecnologías. Sin embargo, la explicación es mucho más sencilla. Los potentes circuitos de las nuevas consolas permiten hazañas gráficas antes impensables, y los grupos de programación se han dado cuenta de que la mejor forma de explotar la capacidad de un procesador moviendo miles de polígonos por segundo es recurrir a una competición de velocidad.

Sin duda, un juego llamado «Virtua Racing» tiene mucha culpa en todo esto. Antes era muy difícil conseguir una verdadera sensación de velocidad, pero ahora, superada esa traba, sólo es cuestión de observar quién alcanza las mayores cotas de calidad.

Esta machacona insistencia de las compañías con los simuladores de coches ha provocado que los usuarios nos volvamos cada vez más exigentes, cuando antes nos conformábamos casi con cualquier cosa. Por eso, este Campeonato del Mundo de Velocidad se presenta realmente apasionante. Como veréis a continuación, son muchos los aspirantes, pero serán muy pocos los vencedores. Las posibilidades de todos ellos están, sin embargo, todavía intactas.

- - - - -Pole Position- - - - -

Sega Rally

SATURN - SEGA - Marzo

Sólo por su prestigio, estos dos títulos merecen ocupar las primeras posiciones en la parrilla de salida. Se trata de dos juegos que han probado su valía en los salones recreativos, son conocidos por todo el mundo y las apuestas juegan claramente a su favor. Claro, que todo esto hay que demostrarlo luego sobre la pista...

- Campeonato del Mundo de Rally, con las réplicas de los modelos reales de Toyota y Lancia, más un modelo secreto del Lancia Stratos.
- Conversión del arcade realizado por AM#3, considerado como el mejor simulador de coches en los salones.
- Cuatro circuitos que recorren un desierto, bosques, una montaña y unos lagos.
- Campeonato, Time Attack y Modo Práctica son los modos de juego a elegir.
- Posibilidad de configurar las características de los coches, ajustando las ruedas, los frenos, el motor, la amortiguación o la dirección, y eligiendo entre cambio de marchas manual o automático.



El juego está prácticamente concluido, y hemos podido confirmar que se ha incluido el circuito de los Lagos y un nuevo vehículo, el Lancia Stratos.







Por fin se ha revelado el secreto. «Sega Rally» presentará un modo de dos jugadores, y lo hará como veis en estas imágenes, utilizando la pantalla partida o Split Screen. Ambos jugadores podrán elegir cualquiera de las dos perspectivas para competir. Evidentemente, la calidad gráfica disminuirá, aunque no se sabe en qué

Ridge Racer Revolution

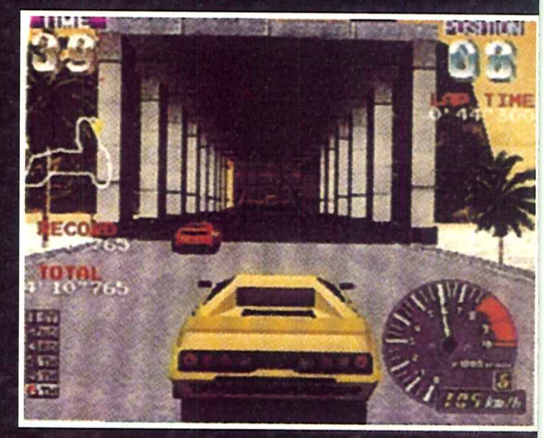
PLAYSTATION - NAMCO - Fecha de salida sin determinar



Este nuevo «Ridge Racer» para PlayStation contará con todos los elementos que vimos en la segunda parte de la versión recreativa, como es el caso del espejo retrovisor.



Aunque todavía no está confirmado, el juego ofrecerá varios circuitos a elegir, así como una serie de opciones que permitirán configurar diversos aspectos del juego.





Namco se ha decidido por incluir un modo de dos jugadores basado en el Link Cable de PlayStation. Para ello se necesitarán dos monitores, dos soportes y dos juegos, pero el resultado final no tendrá nada que envidiarle a la máquina recreativa.

- Campeonato de prototipos sobre circuitos de competición.
- Conversión del juego arcade de Namco, «Ridge Racer 2», y secuela de un gran programa de PlayStation.
- Posibilidad de configurar las características de los coches (aceleración, dirección, velocidad, cambio manual o automático...).
- Varios modelos de coches a elegir.
- Nuevos circuitos.
- Nuevos elementos en pantalla (espejo retrovisor).
- Modos de juego: Race, Time Trial y Free Run.

F-1 Life Information

SATURN - SEGA - Diciembre

- Campeonato Mundial de Fórmula 1 con pilotos y escuderías reales (Williams, Ferrari y Benetton, con Shumacher y Hill entre los pilotos).
- Juego original realizado por Sega Sports para Saturn.
- Tres circuitos reales (Mónaco, Suzuka y Hockemheim) y tres ficticios.
- Posibilidad de configurar aspectos del coche: cantidad de combustible, tipo de ruedas e inclinación de los alerones.
- Modos de juego: Campeonato y Time Attack.
- Dos perspectivas a elegir: interior y posterior.









Sega apuesta en esta ocasión por la Fórmula 1, para lo cual ha incluido escuderías y pilotos reales. Se podrá optar por dos perspectivas diferentes.

Hang On 95

SATURN - SEGA - Enero

- Competición oficiosa de motos que discurre a lo largo y ancho de las carreteras de diferentes países del Mundo.
- Secuela de uno de los juegos más prestigiosos de Sega, que primero apareció en recreativa y después en Mega Drive.
- Dos perspectivas a elegir: la primera desde el interior de la moto, y la segunda una vista posterior.
- Modos de juego: Campeonato, Exhibición y Carreras contra el cronómetro.
- Realizado con la ayuda del nuevo kit de desarrollo para Saturn, por el mismísimo Yu Suzuki, director del departamento de programación de la compañía Sega.



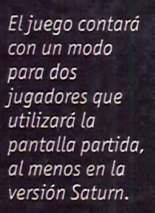

Hi Octane

SATURN y PLAYSTATION - BULLFROG
Diciembre/Enero

- Competición futurista que tiene lugar en el siglo XXI, en la que toman parte unas aeronaves sin ruedas.
- Conversión de un juego de PC que incluye nuevas características.
- Extensos circuitos que recorren páramos, ciudades y desiertos.
- Los vehículos están dotados con armas para perjudicar la evolución de los rivales.
- 10 tipos de vehículos a elegir.
- Pantalla partida para dos jugadores.
- Modos de juego : Liga, Modo Death Match y Multi-jugador (todos contra uno).





El juego contará con un modo para dos jugadores que utilizará la pantalla partida, al menos en la versión Saturn.

Indy Car Racing

SATURN - VIRGIN - Marzo

- Competición de Fórmula Indy americana, con vehículos y circuitos similares a la Fórmula 1.
- Conversión de un juego de PC que ha sido desarrollada por el mismo equipo de programación, Papyrus.
- Modos de juego: Single Race, Championship Season y Preseason Testing.
- Posibilidad de configurar la mecánica del coche: temperatura y presión de los neumáticos, amortiguación, dirección, etc.
- Diversas opciones para confeccionar las carreras: número de vueltas, condiciones climatológicas, destreza de los pilotos, etc.
- Pilotos y escuderías reales.



Pilotos como Mario Andretti estarán presentes en «Indy Car Racing» con sus coches oficiales.







Nascar Racing

PLAYSTATION - VIRGIN - Marzo

- Campeonato de Nascar, con turismos convenientemente modificados y perfeccionados, que discurre sobre unos circuitos ovalados con una fuerte pendiente.
- Conversión de un juego de PC que ha sido realizada por el mismo grupo de programación, Papyrus.
- Varios tipos de coches a elegir y posibilidad de diseñar diferentes carrocerías.
- Posibilidad de configurar las características mecánicas del coche : neumáticos, frenos, suspensión, etc.
- Nueve circuitos diferentes.
- Modos de juego : Campeonatos y Carreras de exhibición.







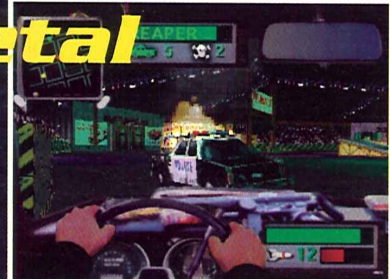
«Nascar Racing» viene a recoger un estilo de competición parecido al de «Daytona». Las velocidades que se alcanzan son asombrosas.



Twisted Metal

PLAYSTATION - SONY - Diciembre

- Atípico juego que mezcla géneros como el shoot'em up estratégico (al estilo «Doom») y la simulación de conducción urbana. El jugador debe conducir su vehículo arrasando todo lo que se le ponga por delante.
- Antecedente: un programa de PC llamado «Quarantine», realizado por Gametek.
- 12 tipos de vehículos a elegir, tan dispares como una ambulancia, un coche de policía, un taxi o un todo terreno.
- Diferentes escenarios urbanos.
- Los vehículos cuentan con armas que pueden arrojarse sobre los contrarios.
- Modalidad para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.





En «Twisted Metal» el jugador deberá convertirse en un loco del volante, conduciendo a toda velocidad por las calles de la ciudad y arrasándolo todo.





Ya en carrera

Goldstar3DO



MEGA RACE
Carreras futuristas en circuitos imposibles.
Puntuación: 65%



Off World Interceptor
Todo-terrenos compitiendo por los planetas del Sistema Solar.
Puntuación: 75%

The Need For Speed
Porches y Ferraris haciendo un poco el loco por las carreteras.
Puntuación: 90%



Road Rash
Motos digitalizadas en competiciones urbanas.
Puntuación: 88%

Sega Saturn



Cyber Speedway
Una competición futurista en la que todo está permitido.
H.C. n° 50.
Puntuación: 84%

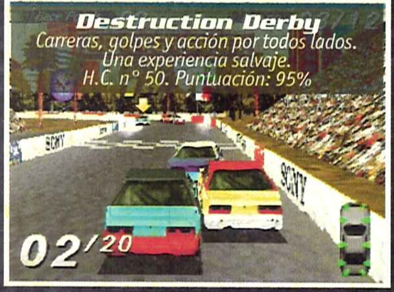


Daytona USA
Carreras entre turismos deportivos con toda la magia que ofrecía el arcade.
H.C. n° 46
Puntuación: 92%

¿Qué ocurre con «Virtua Racing» de Saturn?

Sin duda, en este reportaje habréis echado de menos la versión de «Virtua Racing» para Saturn. Y es que diversos jaleos entre Time Warner -en principio la distribuidora del juego- y EA -los que ahora parecen haber adquirido los derechos del juego- han retrasado indefinidamente su lanzamiento. La cosa se ha complicado bastante, y en la actualidad nadie se atreve a asegurar nada sobre este juego. Esperemos que finalmente vea la luz. Aunque sea tarde.

PlayStation



Destruction Derby
Carreras, golpes y acción por todos lados. Una experiencia salvaje.
H.C. n° 50. Puntuación: 95%



Motor Toon
Coches de juguete a 200 millas por hora. Entrañable.
Puntuación: 80%



Ridge Racer
Competición entre prototipos. Una delicia técnica y jugable.
H.C. n° 48. Puntuación: 93%



Wipeout
Otro campeonato futurista. Aeronaves a toda pastilla por la galaxia.
H.C. n° 50. Puntuación: 90%

Ultra 64 también se apunta a la carrera

Aunque los diseñadores ya tiene a punto la "carrocería", los mecánicos todavía se encuentran trabajando en su "motor". Pero Ultra 64 ya tiene previstas sus dos apuestas para esta competición. Como no podía ser de otra forma, «Cruis´n USA» será el primer juego de coches en visitar esta máquina. Williams será la encargada de intentar superar la calidad que alcanzó en la versión recreativa.

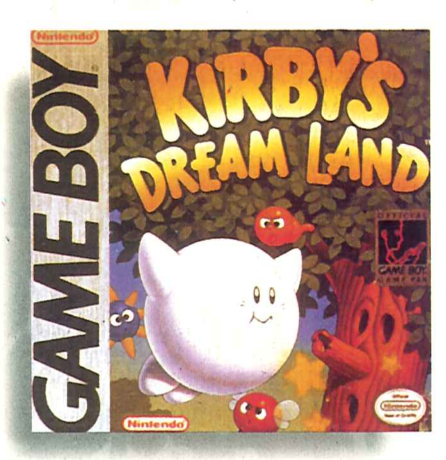
Y ahora llegan los rumores. Por un lado, parece que «The Need For Speed», el sensacional juego de EA para 3DO, llegará a la máquina de Nintendo. Y uno más. En Internet acaba de aparecer una noticia que asegura que «Ace Driver», el espectacular juego de Namco, también rugirá en Ultra. Como veis, a Nintendo no le van a faltar pretendientes para su máquina.

Jaguar



Checkered Flag
Fórmula 1 poligonal. Una antigua conversión de Atari.
Puntuación: 60%

EL DREAM TEAM

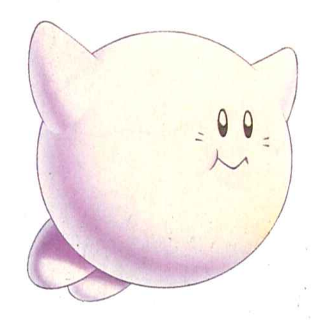






No es un sueño. Es Kirby con todo su equipo.
El gordo más tragón y divertido de todos los tiempos, te sirve sus tres sabrosísimos juegos, para que te pongas las botas a jugar con él.
¡Despierta y corre a zampártelos!.

Solero&Solero



GAMEBOY™



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44

El mito del cómic llega al videojuego

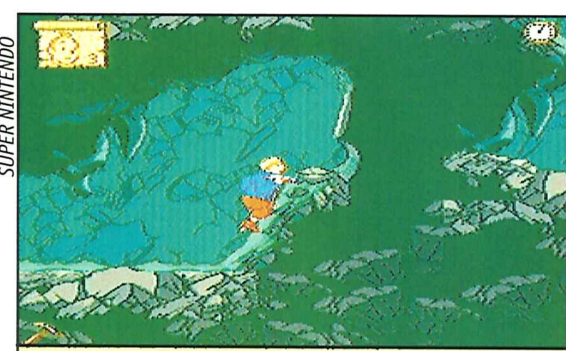
Quizás algunos no habían reparado en ello, pero otros muchos estábamos deseando que alguien editara un cartucho protagonizado por Tintín, el personaje más aventurero del mundo del cómic. Por fin ese día ha llegado, aunque de momento sólo los usuarios de Super Nintendo podrán disfrutar de la compañía de tan genial héroe.

Desde 1929 **Tintín** ha paseado su rubio tupé por medio mundo, haciendo las delicias de grandes y pequeños con sus imaginativas aventuras y su inteligente manera de resolver los casos más extraños y peligrosos.

Y es que, como buen reportero, **Tintín** siempre ha demostrado que la inteligencia está por encima de toda violencia y que donde esté la habilidad y la ayuda de los amigos, que se quite cualquier tipo de arma. No en vano **Hergé**, su creador, era miembro de los scouts...

Partiendo de estas premisas, la compañía francesa **Infogrames** -a quien debemos otros títulos también basados en personajes de cómic como **«Asterix», «Spirou», «Los Pitufos», «Obelix»** o el más reciente **«Marsupilami»**-, nos presenta un juego basado en

SUPER NINTENDO



A lo largo del juego Tintín irá encontrando diversos objetos que deberá utilizar correctamente para poder avanzar por los parajes más escarpados.

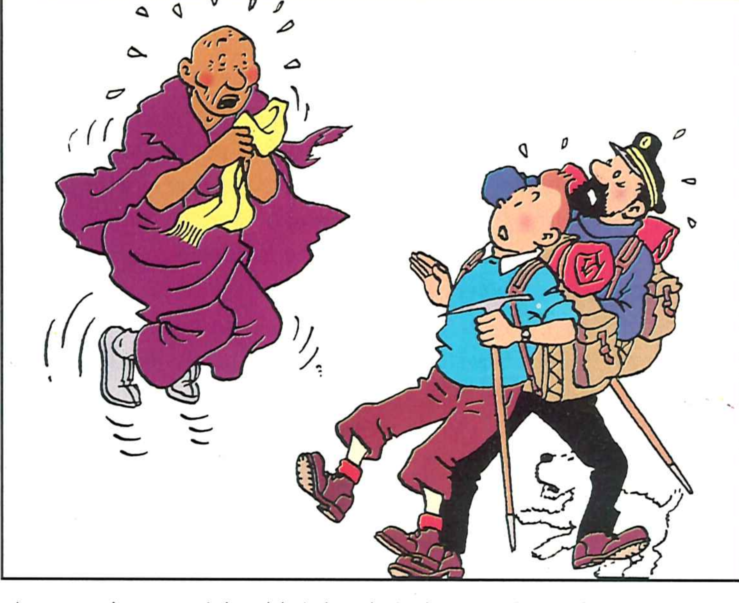


La variedad y la originalidad serán las notas predominantes en este cartucho que Nintendo tiene previsto acercar a los usuarios de Super Nintendo a finales de diciembre.

Tintín en el Tíbet



Los dibujos originales de Hergé han sido la base utilizada para diseñar tanto los personajes como los escenarios del juego, respetándose el color y la línea de sencillez.



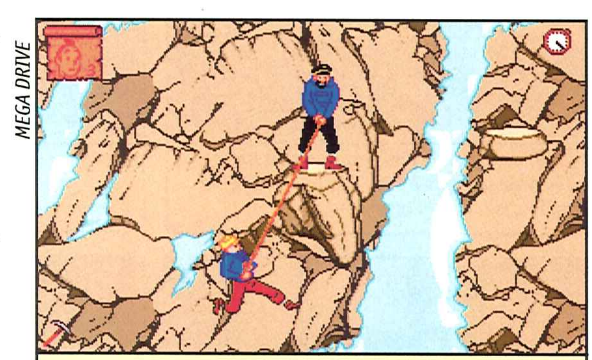
Los personajes característicos del cómic se darán cita en este juego. El Capitán Haddock, Milou y hasta el profesor Tornasol tendrán su parte de protagonismo en la aventura.

una de sus más famosas aventuras: **"Tintín en el Tíbet".**

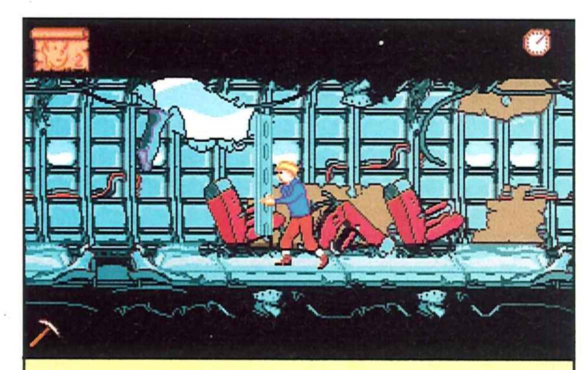
Al convertir al héroe del cómic en protagonista de un videojuego, **Infogrames** ha hecho lo imposible por mantener intacta la noble imagen de **Tintín.** De este modo, el juego se podría definir como un plataformas aventurero que requerirá del jugador tanto pericia como inteligencia.

Del cómic original y su posterior paso al cine se han utilizado los espectaculares escenarios del **Himalaya, Katmandú,** el monasterio **Lama** o la cueva de **El Yeti.** Además, el tratamiento gráfico del juego es completamente fiel a los dibujos de **Hergé**, aunque estén realizados con la última tecnología en cuanto a animación de personajes se refiere.

En cuanto al desarrollo del juego, a lo largo y ancho de sus trece niveles **Tintín** se irá encontrando con un buen número de personajes, que tratarán de ayudarle dándole la información que poseen. Estos mensajes aparecerán en pantalla en forma de viñetas y con los textos totalmente traducidos. ►



Las excelentes animaciones del juego os harán sentir parte de una auténtica película de dibujos animados de Tintín, películas que, por cierto, se han emitido por TV en 35 países.



Aún no está confirmado si saldrá la versión para Mega Drive en España. Infogrames piensa editarla en Francia sobre el mes de Marzo, pero en nuestro país aún no tiene distribuidor.

Hergé: dibujante, guionista y... scout

El creador de Tintín es conocido en medio mundo como Hergé, aunque su verdadero nombre es Georges Rémi, nacido en un pueblecito cercano a Bruselas en el año 1907.

Rémi descubrió su vocación de dibujante mientras formaba parte de los scouts católicos de su país. La calidad imaginativa de sus dibujos le llevó a trabajar en el diario "Vingtième Siècle" en cuyo suplemento infantil, le "Petit Vingtième" publicó en 1929 una historieta llamada "Tintín en el país de los sóviets". Las aventuras, el humor, el misterio y la fantasía compartían protagonismo con un joven reportero que acompañado por su fox-terrier Milou se dedicaba a deshacer todo tipo de entuertos.

Desde 1940 hasta el 44 las aventuras de Tintín se publicaron en "Le Soir Jeneusse" para pasar definitivamente al semanario belga "Tintín". La aceptación de los 26 episodios de la serie hizo que Tintín fuera objeto de tesis doctorales y todo tipo de estudios sociológicos.

La obra de Hergé destacó por el ritmo, la expresión, la simplicidad y el realismo de los detalles, dando origen a la llamada escuela de Bruselas. Los originales de Hergé figuran en los fondos especializados de importantes museos y su autor está considerado como una figura indiscutible de la historieta mundial.



➤ **«Tintín en el Tíbet»** está siendo desarrollado para las 16 bits de **Sega** y **Nintendo**, si bien esta última versión se encuentra ya completamente finalizada. De hecho, el cartucho de **Super Nintendo** se pondrá a la venta a finales de diciembre a través de la propia Nintendo, quien ha creído oportuno que este título comparta cartel con sus lanzamientos más potentes como **«Killer Instinct»**, **«DKC 2»** o **«Super Mario World 2»**.

En cuanto a la versión para **Mega Drive** aún está recibiendo los últimos retoques por parte de **Infogrames**, quienes consideran que estará a punto para ser lanzado en **Francia** a partir de febrero o marzo próximos.

El futuro de esta versión en **España** es incierto ya que **Sega** -compañía que ha distribuído los últimos cartuchos de **Infogrames**- nos ha comunicado que no han llegado a ningún acuerdo hasta el momento.

Esperemos que este acuerdo se produzca pronto para que todos podamos disfrutar de las aventuras de uno de los personajes más carismáticos de la historia del cómic.

¿Cómo será Tintín en las consolas?

«Tintín en el Tíbet» se ha desarrollado siguiendo la pauta de la fidelidad a los dibujos originales tanto en gráficos como en línea argumental. Para ello han utilizado:

- Alta tecnología en el tratamiento de las animaciones con 650 fases de animación para Tintín.

- 13 niveles de gran definición gráfica extraídos del diseño del cómic original.

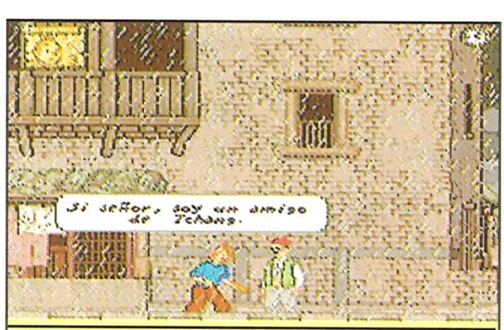
- Dos planos de acción para que Tintín pueda desplazarse del fondo del escenario a un primer plano, consiguiendo un extraordinario efecto tridimensional que amplía las posibilidades del jugador.

- 12 megas de memoria.

SUPER NINTENDO



Los trece niveles de los que se compone el cartucho permiten que encontremos muchísima variedad en cuanto a escenarios y situaciones de juego.

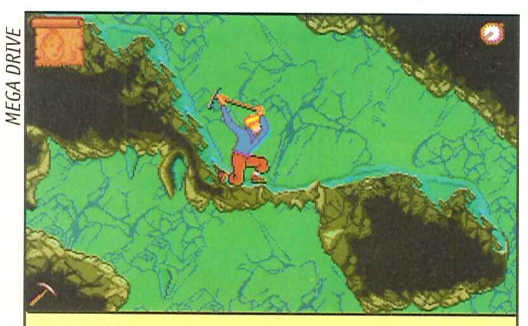


Numerosos personajes irán prestando ayuda a Tintín, ofreciéndole valiosa información . Todos los textos del juego estarán traducidos al castellano.



Las fases de plataformas pondrán a prueba la habilidad de los más expertos saltadores. No será un juego fácil, pero la opción de passwords facilitará las cosas.

MEGA DRIVE



La combinación de habilidad e inteligencia harán de este cartucho una aventura duradera y muy atractiva para públicos de todas las edades.



La posibilidad de jugar en varios planos de profundidad añade alicientes y posibilidades a un juego que sólo por su protagonista ya tiene asegurado el éxito.



Cualquier lugar es bueno para poner en apuros a Tintín. Un hotel y una camarera con aspiradora serán más complicados que el mismísimo Yeti en el Himalaya.

Cada 12 segundos se vende en el mundo un cómic de Tintín

Tintín supuso el salto de las tiras cómicas infantiles a las grandes aventuras. Su popularidad es tan alta que:

- Se han vendido 173 millones de cómics en todo el mundo.

- Sólo en este año se han vendido 4 millones de cómics.

- Ha sido traducido a 52 idiomas.

- Ha sido objeto de estudios sociológicos y tesis doctorales.

- Hay miles de tiendas especializadas en el mundo que sólo venden objetos relacionados con Tintín: llaveros, ropa, peluches, cepillos de dientes, tazas...



Infogrames nos ha hecho llegar algunos de los trabajos realizados a mano por los ilustradores del programa. En ellos se pueden apreciar algunos de los escenarios por los que transcurrirán las aventuras de nuestro amigo Tintín.


SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
CENSURADO
TEKKEN
SI BAJAS LA GUARDIA, ÉSTA SERÁ TU ÚLTIMA PARTIDA.
EN TEKKEN ENCONTRARÁS LA HORMA DE TU ZAPATO. PORQUE EN EL TORNEO DEL IMPERIO MISHIMA, LOS GUERREROS MÁS IMPLACABLES DEL JAPÓN LUCHAN A MUERTE. PAISAJES TRIDIMENSIONALES DE 360 GRADOS. UN INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL MÁS INTUITIVO. GRÁFICOS PROCESADOS A TIEMPO REAL, 60 IMÁGENES POR SEGUNDO. TEXTURAS MAPEADAS QUE REPRODUCEN CADA MÍNIMO DETALLE. OCHO PERSONAJES CON CONOCIMIENTOS DE LUCHA DISTINTOS Y UN ENEMIGO FINAL EXCLUSIVO. Y TODO, TÁN RÁPIDO COMO TU TELEVISOR AGUANTE. ELIGE PERSONAJE Y LUCHA. SI VENCES, VUELVES MILLONARIO A CASA. SI PIERDES, TE ENVIAREMOS EN UNA CAJA DE PINO. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE PLAYSTATION, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO 902 102 102.
ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.
REPLAY
REPLAY
PlayStation
TM
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
TEKKEN, TM & © 1995 NAMCO LTD · PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

El puzzle multiformato de HookStone que romperá moldes

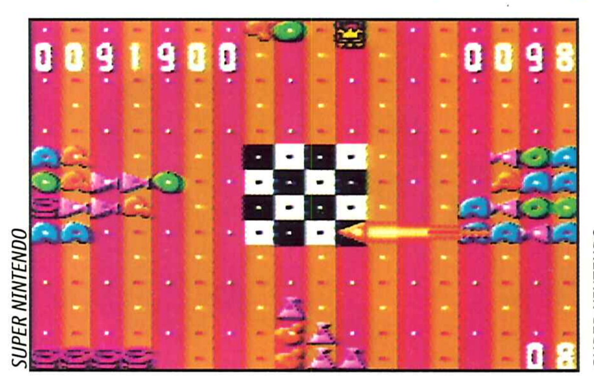
Zoop ¿Mejor que Tetris?

Ha nacido un nuevo mito en los juegos de inteligencia. Su nombre es «Zoop» y sus credenciales: la simplicidad de su desarrollo y su altísimo nivel de diversión, todo ello plasmado en un cartucho que nos invitará a completar puzzles mediante unas fichas que nos llegarán desde las cuatro direcciones.

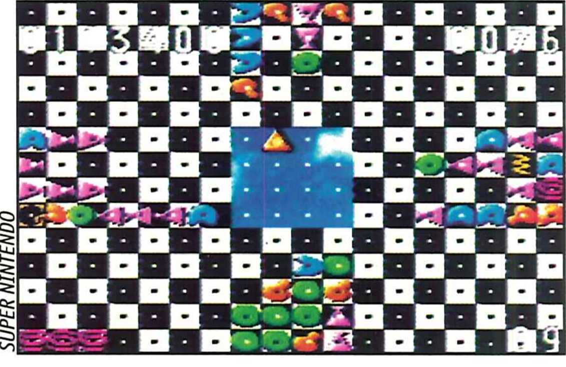
El reinado absoluto que «Tetris» ha venido manteniendo a lo largo de los años en el género de los juegos de puzzle, se ve amenazado por un extraño título que responde al no menos enigmático nombre de «Zoop». Tras este título se encuentran la compañía Viacom New Media y el grupo de programación HookStone, quienes se sienten extremadamente orgullosos de su criatura y van a poner todo lo que esté en su mano para convertir su programa en un auténtico éxito.

Para ellos la clave de «Zoop» reside en que está pensado para todo tipo de público y en que para dominarlo no hay que mirar ningún manual: simplemente cogerlo y ponerse a jugar, aunque aseguran que no por ello es un cartucho fácil, ya que sus 99 niveles están llenos de "matices".

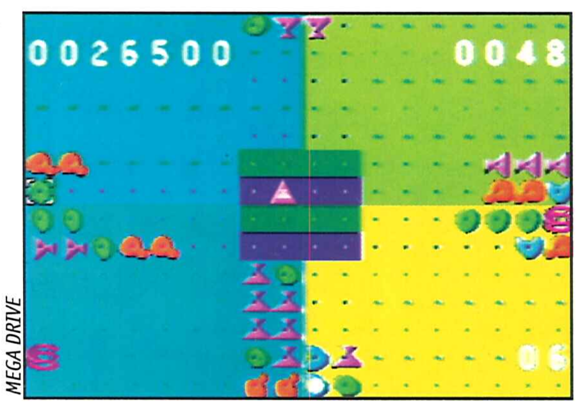
«Zoop» verá la luz estos días en Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy, versiones todas ellas prácticamente idénticas entre sí. las diferencias notables llegarán con las destinadas a SegaSaturn y PlayStation. En estas dos entregas, -que ya están finalizadas aunque se esperará al año que viene para lanzarlas al mercado-, las piezas serán tridimensionales y girarán. El reto será, si cabe, aún mucho más apasionante.



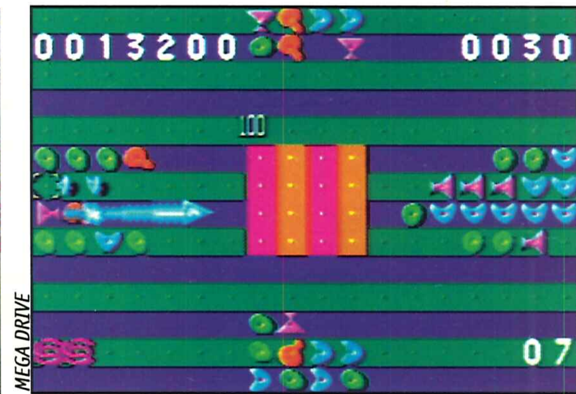
Como los propios programadores reconocen, "los gráficos de SNES son un poco mejores, dentro de una línea de normalidad".



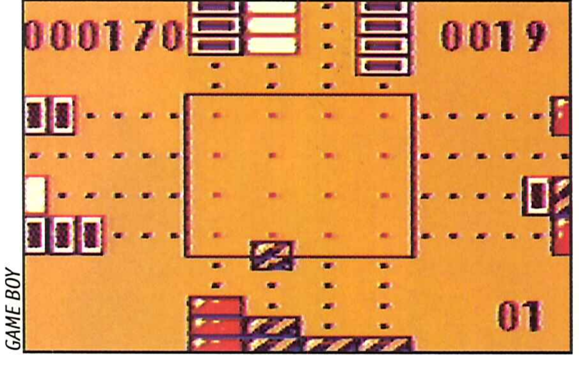
A medida que aumente el nivel de juego, se incrementará la velocidad y la dificultad, así como el número de items a usar.



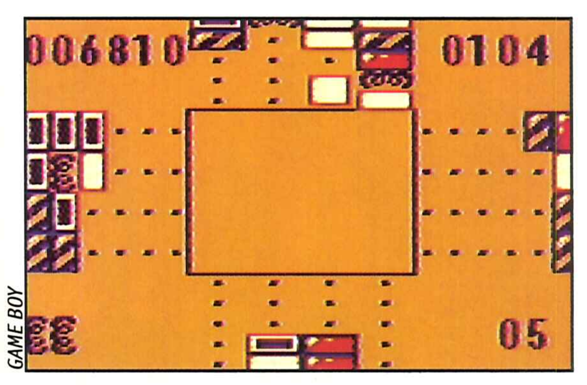
La rapidez de reflejos será un factor fundamental a la hora de jugar. Por su velocidad, «Zoop» requerirá vuestros cincos sentidos.



El gran paso que ha dado HookStone a la hora de programar este juego, ha consistido en crear un puzzle "a cuatro bandas".



En la versión de Game Boy lo único que se echará de menos serán los colores, ya que el juego utilizará la misma mecánica.



De todos los que van a salir a la luz, el primer «Zoop» que HookStone dio por concluido fue el destinado a Game Boy.

Hookstone, los creadores: "Nuestro juego no tiene rival"



Estos son los "padres de la criatura" y miembros de HookStone. Peter Tattersall y Jason McGann posan así de satisfechos con el último número de "Hobby Consolas".

Peter Tattersall y **Jason McGann** son, respectivamente, diseñador y programador de **«Zoop»**. Ambos constituyen, junto con otros dos directivos, la empresa **HookStone.** Todos ellos trabajan juntos desde el año 1987, y ellos mismos afirman sin ningún rubor que *"hemos hecho muchos juegos, y algunos muy buenos".*

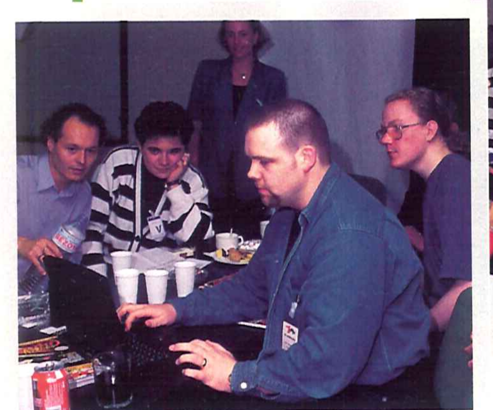
Este grupo de programación se estrenó en el mundo de las consolas con **«Alfred Chicken»** para **Game Boy**, pero se mantuvieron al margen de la versión para SNES debido a que *"preferimos trabajar en el título original en vez de hacer conversiones".*

Ya como HookStone trabajaron para la compañía **Elite**, si bien por ahora su destino está indiscutiblemente ligado a **Viacom New Media**.

Peter y **Jason** se sienten realmente orgullosos de su **«Zoop»** en todas las versiones que han realizado. Todo este trabajo les ha llevado 18 meses, -y algún que otro intento fallido con anterioridad-, pero son conscientes de que el suyo es un juego duradero, -incluso ellos mismos afirman que todavía se echan alguna que otra partida-, y están plenamente convencidos de que su **«Zoop»** va a convertirse en un auténtico bombazo.

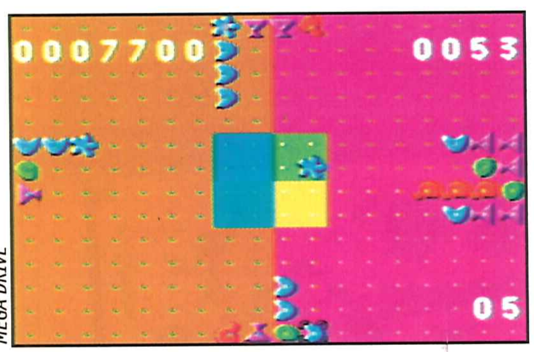
Para ellos, su programa no tiene rival en estos momentos, ya que *"los grandes títulos que van a venir próximamente son el número tres de «Mortal Kombat», las continuaciones de «Doom»... en fin, hay muy pocas cosas que sean totalmente originales".*

Sin embargo, a estos caballeros británicos les debe sobrar originalidad, ya que en estos momentos están preparando la segunda parte de **«Zoop»**. Peter y Jason tienen muy claro que estará terminada para las navidades del 96, pero no están dispuestos a dar ni una sola pista.



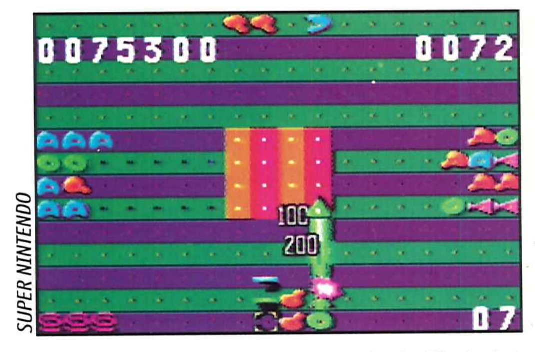
Nuestros compañeros J.C. García y Sonia Herranz observan atónitos la destreza con que Peter Tattersall supera niveles y más niveles de «Zoop».

Durante la entrevista, Peter y Jason demostraron que, además de ingenio, poseen una gran simpatía.



Si además de habilidad y reflejos le echáis un poco de picardía a la hora de combinar las piezas, tenéis el éxito garantizado.

A pesar de que el mecanismo de «Zoop» es realmente sencillo, este juego supondrá un auténtico reto para todos aquellos a los que gusta poner a prueba su inteligencia y su agilidad mental.



Inicialmente podréis elegir entre 9 niveles de dificultad. A los 90 restantes, sólo podréis acceder a base de jugar.

El creador de Tetris opina sobre Zoop

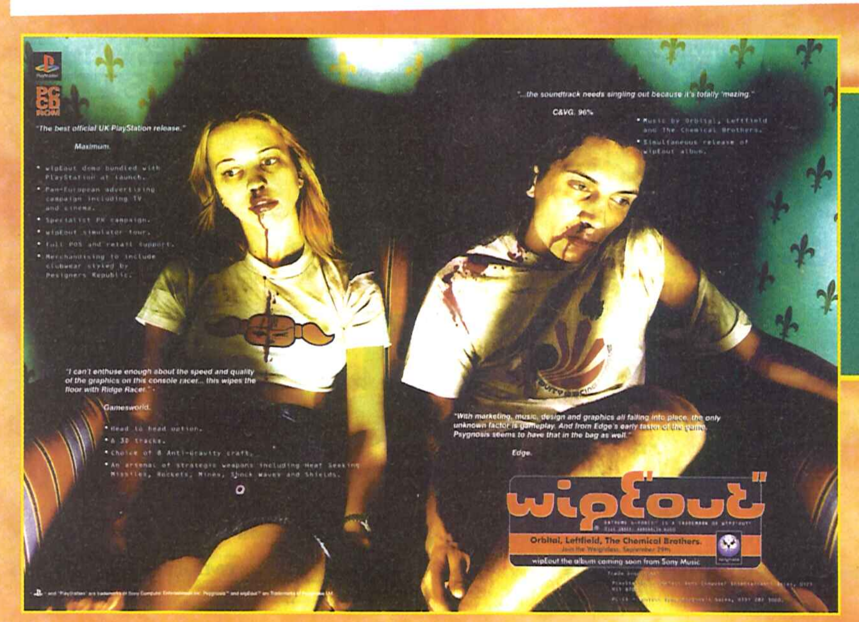
Alexey Pazhitnov, el programador ruso creador de ese gran mito llamado «Tetris», se ha manifestado en relación al nuevo juego de Hookstone. Al parecer Pazhitnov tuvo ocasión de ver este programa durante una feria y se quedó encantado con la idea y su desarrollo.

Según dicen, manifestó que «Zoop» le parecía todo un reto para los jugadores ya que, mientras que en «Tetris» sólo caen fichas en una dirección, aquí vienen de las cuatro direcciones, por lo que el jugador se verá obligado a utilizar los cuatro hemisferios de su cerebro. Tattersall y McGann están encantados con la idea de que se compare «Zoop» con el juego de Pazhitnov.

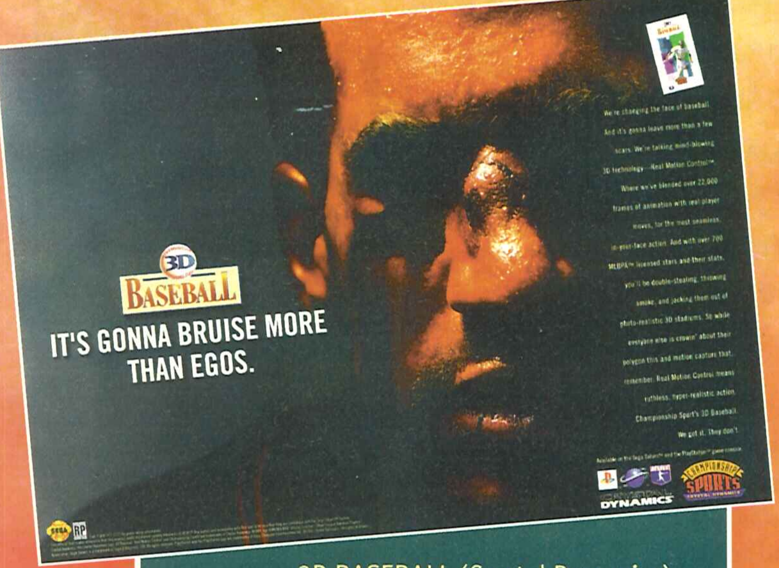
¡ATENCION!!
Estas páginas QUIEREN herir la sensibilidad del lector

¿Se puede aceptar CUALQUIER COSA en la publicidad? ¿Vale TODO con tal de llamar la atención sobre un videojuego? Estas preguntas podrían ser contestadas de muy distinta forma, pero la realidad es que las compañías utilizan todo tipo de recursos con tal de conseguir la reacción del público. Y como muestra, algunos ejemplos aparecidos en varias revistas de todo el mundo. Las páginas están ahí. Que cada cual saque sus propias conclusiones.

PUBLICIDAD

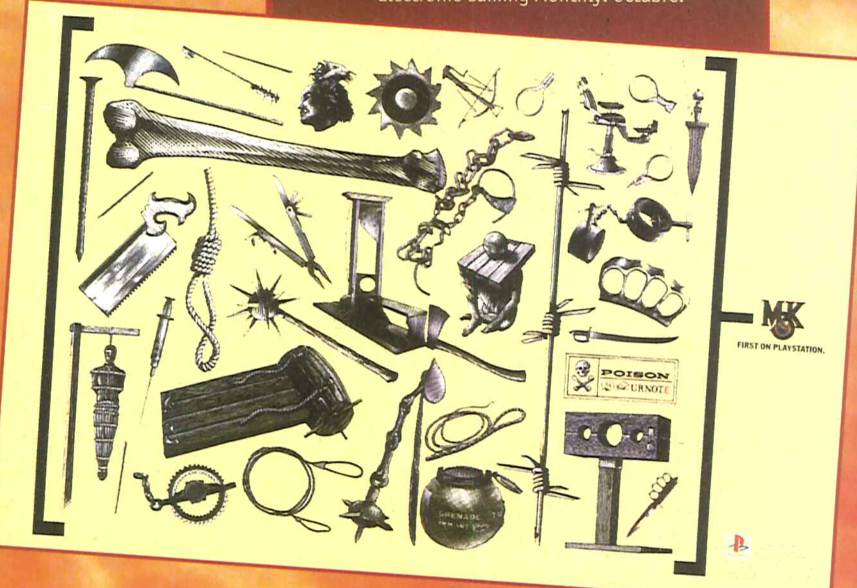


WIPEOUT (Psygnosis)
Esta es la impactante imagen con la que Psygnosis anuncia en Gran Bretaña uno de sus títulos para PlayStation.
No necesita más comentarios.
CTW. Octubre.



3D BASEBALL (Crystal Dynamics)
No sabemos qué o quién será el tal Egos, pero este anuncio asegura que este juego va a causar más heridas que él. La foto, duele.
Electronic Gaming Monthly. Octubre.

MORTAL KOMBAT 3 (Sony)
En la prestigiosa revista americana Electronic Gaming Monthly encontramos esta página publicitaria. No lleva ningún eslogan ni texto explicativo: los "aparatitos" hablan por sí solos.
Electronic Gaming Monthly. Octubre.





SCREAMER (Virgin)

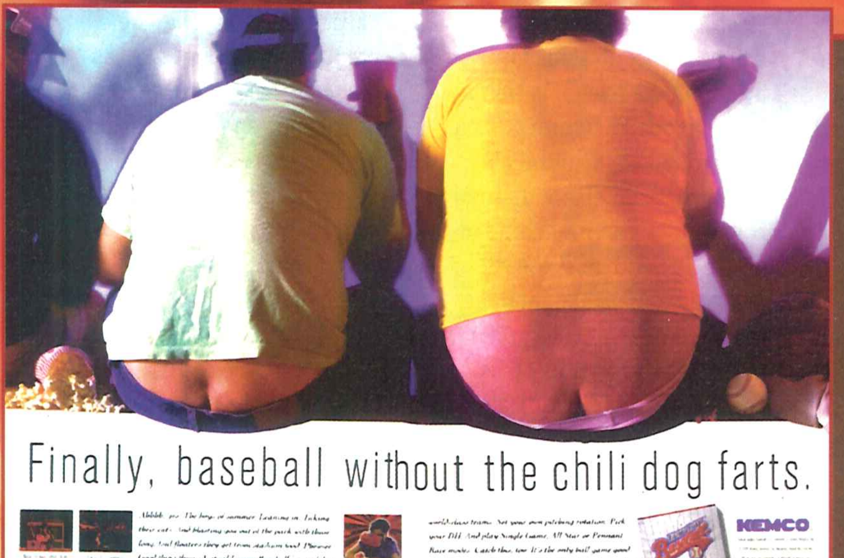
A veces la publicidad sobrepasa los límites de lo ´gracioso´: *"Todas las Navidades las carreteras se llenan de locos... Unete a ellos"*

Hay que mirar la cosa con mucho sentido del humor para sacarle la gracia. Y el hecho de que sea un juego para usuarios de PC no le salva de nada.

Algo ayuda que, aunque sea en letra pequeña, el anuncio acabe diciendo:
"Si tienes que beber y conducir estas Navidades, hazlo en casa".

CTW. Octubre.

AGRESIVA



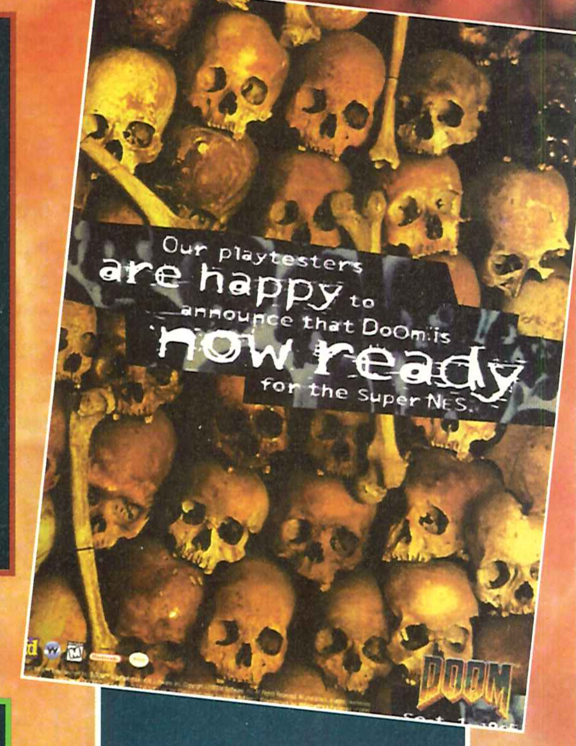
VIRTUAL LEAGUE BASEBALL (Kemco)

Hay maneras muy divertidas de llamar espectacularmente la atención y sin necesidad de recurrir a la violencia.

La frase dice algo parecido a: *"Por fin, baseball sin los pedos de los perritos con chile".* Genial.



Game Players. Octubre.





WEAPONLORD (Ocean)

En el país vecino tampoco se cortan un pelo. Esta es la imagen que Ocean considera que conseguirá que las ventas de su juego en Francia suban hasta lo más alto.

El texto que la acompaña dice algo así como: ¿A quién le toca ? o ¿Quién es el siguiente?

Mega Force. Noviembre.

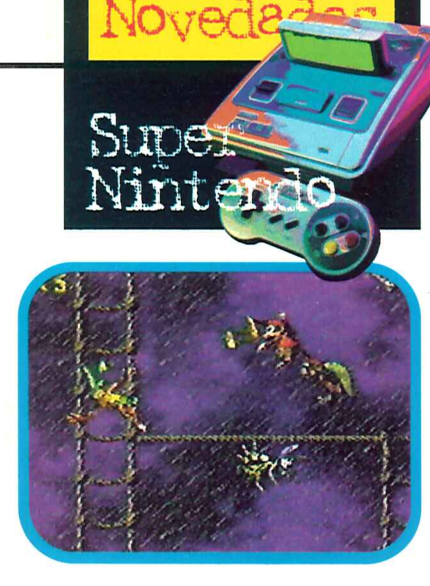
DOOM (Williams)

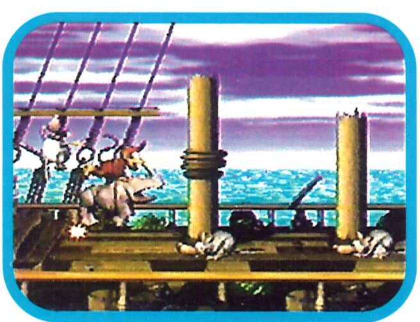
"Nuestros testeadores se congratulan de anunciar que Doom ya está listo para Super Nintendo".

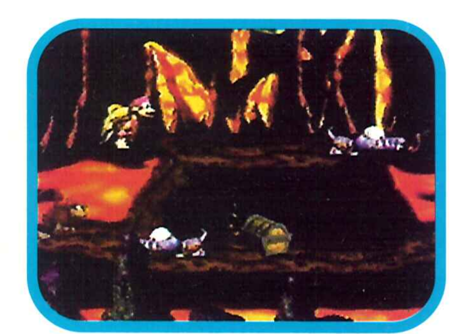
La idea es buena, pero el estado en el que quedaron los testeadores, no tanto.

Game Players. Septiembre.

Diddy's Kong Quest
DKC2







Super Nintendo parece empeñada en no rendirse al empuje de las nuevas consolas. Y para demostrarlo nos ofrece títulos tan potentes como este «Diddy´s Kong Quest», -también conocido por «Donkey Kong Country 2»-, juego que vuelve a acercarnos el virtuosismo gráfico de las plataformas renderizadas.

Porque si hay algo innegable es que la apariencia gráfica de este «DKC 2» ha alcanzado un nivel que no se ve todos los días y, a pesar de que su calidad ya no nos pilla por sorpresa, -hace un año justo que salió a la calle la primera parte-, resulta admirable que Nintendo haya sabido aprovechar las fórmulas de su primer crack para crear un juego "nuevo" repleto de efectos y situaciones sorprendentes.

El desarrollo de la aventura vuelve a ser el mismo: plataformas, plataformas y más plataformas, aunque, eso sí, los tiempos han cambiado y ahora las cosas son para todos más difíciles. Incluso para los gorilas.

Los retos de «DKC2» no sólo se han vuelto más complicados, sino también más interesantes. Para empezar encontramos un protagonista nuevo: la tierna Dixie, pequeña monita que ha desarrollado la facultad de mantenerse en el aire girando su coleta. Esta curiosa habilidad añade al juego un sinfín de posibilidades ya que, aunque para aprender a explotarla hace falta practicar bastante, las partidas resultarán radicalmente distintas si jugamos con Diddy a si lo hacemos con Dixie.

Por otro lado, la familia Kong al completo ha decidido hacer la vida más "fácil" a la parejita feliz. Pero no van a hacerlo gratis. Ahora, hasta tomar el barril de Funky para cambiar de fase supone un desembolso de capital. Igual que salvar la partida, recibir un consejo o participar en un juego de preguntas y respuestas. Las monedas para hacer estos pagos se encuentran repartidas por todas las fases, aunque siempre nos costará bastante esfuerzo conseguirlas. ¡Tan real como la vida misma!

Pero esta no es la única novedad. ¡Hay muchas más!.

Una de las más destacadas es que compartiréis emociones ➤

REGRESO al país de las plataformas

Los que hayáis jugado a «Donkey Kong Country» descubriréis un indudable parecido entre los dos juegos. Pero tranquilos, porque esta segunda parte incluye bastantes elementos nuevos, algunos de ellos realmente sorprendentes.



La originalidad sigue siendo una premisa básica en «DKC 2». Por poner un ejemplo, mirad estos dos tipos de plataformas. Por un lado los globos que hay que rellenar con aire caliente, por otro las cuerdas fantasmas.



Al estilo tradicional de los juegos de Mario, «DKC 2» permite moverse de una fase a otra a través de distintos mapas como éste. Algunos mundos son tan complicados que están formados por dos o más mapeados de este estilo.

«Donkey Kong Country 2» ofrece el mismo nivel de calidad gráfica que su antecesor, pero se ve aderezado con nuevos personajes y con un montón de sorpresas.









Cada enemigo final tiene su punto débil. ¿Te crees capaz de descubrirlos todos? Pues lo tienes claro, amigo.

Barriles para todos los gustos

Los barriles fueron uno de los elementos más innovadores del anterior «DKC ».

Las fases más difíciles eran aquellas que obligaban a avanzar usando los barriles como si fueran cañones. Había mucha variedad: los que explotaban solos, los que podías lanzar, los que giraban...

Este juego no sólo mantiene los mismos barriles, sino que añade un buen número más, con funciones o muy distintas o mucho más complicadas.



Cuando se entra en un barril como éste, se asume el papel del animal dibujado sin que los gorilas participen en el juego.



Suelen ser difíciles de encontrar, pero merece la pena. Estos barriles llevan a las fases de bonus donde se pueden recoger los Tokens.

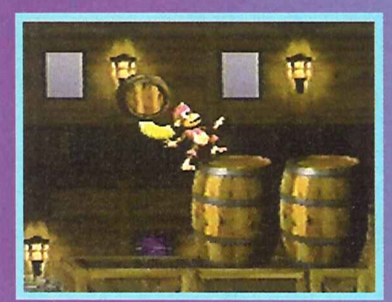


Los barriles con número indican cuánto tiempo se puede estar dentro hasta que se disparen. También los hay con flecha direccional.



Gracias a este barril con admiración, el personaje disfrutará de un escudo protector durante un breve período de tiempo.

La nueva compañera de Diddy



Dixie puede arrojar objetos, pero lo hace agarrándolos con su coleta, lo que le permite entrar en los barriles sin perderlos.



Mantenerse en el aire girando la coleta como un helicóptero os permitirá esquivar enemigos y saltar a plataformas lejanas.



Tanto Dixie como Diddy pueden colgarse e ir saltando de gancho en gancho. Dixie lo tiene más fácil gracias a su coleta.



Cogiendo al compañero en brazos se le puede usar como arma contra enemigos o para llegar a zonas demasiado altas.

Dixie llega a la isla Kong con la dura tarea de sustituir a Donkey en la lucha contra los Kremlins. Y lo va a hacer verdaderamente bien. Esta pequeña mona es capaz de realizar todo tipo de movimientos especiales que hacen variar radicalmente el juego. Aprender a explotar las habilidades de Dixie lleva su tiempo, pero una vez que se consigue permite recorrer zonas del juego inaccesibles para Diddy.

La combinación de los dos personajes se hará del todo indispensable.

➤ con nuevos compañeros de viaje, cuyas habilidades llegarán a hacerse imprescindibles para superar determinados escollos. De esta forma, junto a los conocidos pez espada y rinoceronte, ahora también encontraréis una araña, un pez-linterna, una serpiente y un loro, todos ellos tan necesarios que incluso jugarán fases enteras sin la compañía de ninguno de los gorilas.

Podríamos decir muchas más cosas sobre «DKC2», pero el espacio nos apremia. Acabaremos precipitadamente diciendo que los que no hayáis jugado la primera parte descubriréis un juego impactante y visualmente rompedor. A los demás os bastará con saber que es una segunda parte plagada de novedades, mucho más larga y bastante más difícil. Resumiendo, un juego capaz de encantar a cualquiera.

✍ *Teniente Ripley*



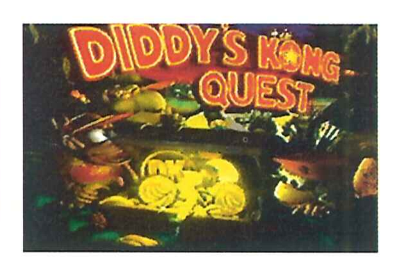
En las fases de las vagonetas viviréis desenfrenadas carreras en compañía de fantasmas y otros seres extraños.

En «DKC2» encontraréis muchos enemigos nuevos con el único objetivo de complicaros la vida... ¡y de que os lo paséis en grande, por supuesto!

En la primera parte, el loro alumbraba el camino con una linterna. Esta vez es capaz incluso de disparar.

Si nuestros amigos se quedan atrapados en la pegajosa miel de las colmenas, les será imposible dar un paso. Eso sí, también pueden aprovecharse del tema si lo que les interesa es trepar por una pared.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Nintendo
Programación:	Rare
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	6 Mundos
Niveles de dificultad:	1 Nivel
Memoria:	32 Megas



Gráficos: 95
Espectaculares y brillantes, muestran más efectos visuales que en la primera parte, aunque también hay más repetición de escenarios.

Sonido: 94
Sigue la línea de la primera parte, con melodías que van desde la muy pegadiza a la más profunda. Los efectos sonoros siguen siendo buenos.

Jugabilidad: 95
Los personajes han ganado habilidades y su control se ha hecho más complicado, sin embargo es un cartucho fácil y atractivo para jugar.

Diversión: 96
Divertido como todo buen plataformas, este «DKC 2» añade además una interesante sucesión de situaciones y un buen número de sorpresas.

Valoración: 95
Sin ser tan rompedor como la primera parte, «Diddy's Kong Quest» sigue siendo un juego que se sale de la norma. Los podréis encontrar más complejos, más cañeros, más largos... pero es difícil toparse con un juego que ofrezca una apariencia gráfica tan impactante y unos personajes con tanta personalidad (enemigos incluidos). Lo único que le falta a este cartucho para igualarse con el anterior es lo de la novedad: por desgracia, las mismas cosas no nos pueden sorprender dos veces. Sin embargo, dejando a un lado este factor, puede ser el mejor plataformas que hemos visto nunca.

Ranking:

Diddy's Kong Quest

Donkey Kong Country

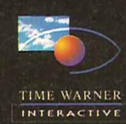
MAMA ME OBLIGABA
A LAVARME LOS DIENTES
TODOS LOS DIAS

ASI QUE... ¡ME LA ZAMPE!

PRIMAL RAGE™

MEGA DRIVE, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, GAME BOY, JAGUAR CD, SEGA SATURN, 32X, 3DO, SONY PLAYSTATION, AMIGA, PC CD-ROM, MAC CD-ROM.

Producto en CD-ROM distribuido por ERBE/MCM SOFTWARE
Méndez Alvaro 57, 28045 Madrid. Tel: (91) 539 98 72
Versiones para consolas distribuidas por Electronic Arts Software
Edificio Arcade Rufino González 23, bis Planta 1, Local 2, 28037 Madrid. Tel: (91) 754 55 40



Donald in Maui Mallard

Un Lujo Tropical

El pato Donald regresa a los 16 bits de Sega (su última aparición tuvo lugar en «QuackShot») con un juego brillante en el que se nota a la legua la "marca de fábrica" de Disney Interactive, el grupo de programación que ha llevado las riendas del proyecto.

Como suele ocurrir, Disney sorprende con un producto completo, bien realizado y muy dinámico, en el que todo aficionado a las plataformas encontrará un reto interesante, ya que, sin alcanzar el grado de «imposible», lo cierto es que este juego alcanza un grado de dificultad que se las trae.

Una de las primeras «genialidades» reside en la localización del juego, ya que «Maui Mallard» rezuma ambiente tropical por los cuatro costados, lo que se deja notar en melodías, escenarios y personajes (por ejemplo, Donald sustituye su tradicional traje azul por una llamativa camisa floreada).

Además, el motivo de la acción es recuperar a Shabuhm Shabuhm, un poderoso ídolo mojo.
Para conseguir este objetivo conduciréis a Donald por fases muy extensas (la media es de cuatro niveles, incluyendo al enemigo final de turno) en las que la tónica general es el desarrollo mediante scroll horizontal. Esto no quiere decir que no tengáis que hacer frente a situaciones con scroll vertical, en las que las velocidad y rapidez de reflejos se convertirán en el factor fundamental.

Si bien la primera fase ya deja sentir que no estamos ante un plataformas "de los de siempre", las sospechas se confirman al principio de la segunda, momento en el que un poderoso hechicero nos otorga el poder de los Ninja.

Todo esto se traduce en que siempre que tengáis suficiente energía podréis transformaros en guerrero, lo que permitirá combinar las habilidades de Donald-turista con las de Donald-ninja, adaptando vuestro aspecto a las necesidades de cada situación.

A partir de aquí, el juego se convierte en una delirante sucesión de situaciones extremas que os llevarán a deambular colgados de una liana, a ascender por el interior de un volcán, a encontrar la salida de un galeón hundido o a avanzar reducidos a tamaño liliputiense. Y es que una de las grandes bazas del cartucho es el vibrante ritmo que se ha sabido imprimir a las diferentes fases, evitando que se caiga en la monotonía ni por un sólo instante.

En definitiva, «Maui Mallard» es una atractiva oferta para los usuarios de Mega Drive. Una aventura extensa, rica en situaciones, brillante en animaciones y colorido, con un notable grado de dificultad y con toda la diversión que siempre imprimen los personajes de Disney a cualquier producto del que son protagonistas. En esta ocasión le ha tocado al pato Donald pero, ¿quién será el próximo?.

Cruela de Vil



La riqueza de los escenarios es una constante a lo largo de toda la aventura. Donald va en plan tropical y los decorados dejan patente el exotismo que rezuma este juego.



En «Maui Mallard» Donald demuestra que en el género de las plataformas se siente como "pato en el agua". Claro que, aunque ésta sea la tónica general en la que desarrolla este juego, también encontraréis otro tipo de retos, como saltar de liana en liana mientras recorréis una peligrosa selva. Lo que no os va a faltar en ningún momento serán enemigos de todo tipo...

La primera prueba de fuego para el pato Donald, y, en consecuencia, para vosotros, se encuentra en en la Mansión de Mojo. Allí, tras recorrer sus diversas estancias, terminaréis a los pies de un gigantesco órgano con truco. Resulta que además de notas musicales, este gigantesco instrumento expulsa corrientes de aire que pueden elevar a Donald. Empleándolas con un poco de ingenio y ayudándose de las plataformas que forman parte del órgano, el pato de Disney podrá lograr, no sin esfuerzo, alcanzar la cima. Una vez allí, todavía tendrá que derrotar a una peligrosa araña metálica, un gigantesco arácnido que no está dispuesto a dejar escapar una sabrosa presa. ¡Qué! ¿Os vais haciendo una idea de todo lo que os espera en esta emocionante aventura?



Todo el juego está plagado de cuidados detalles gráficos, como el reflejo de Donald en el espejo que podéis observar arriba.



Al comienzo de la segunda fase os toparéis con un estrambótico hechicero que os otorgará poderes para convertiros en un ninja.

El Pato Donald vuelve a las pantallas de Mega Drive con una aventura que viene a aportale al género de las plataformas nuevos aires exóticos y tropicales.



La ascensión del volcán es uno de los retos más complicados. Será necesario que os transforméis en ninja para escalar con éxito las paredes de lava ardiente.





Los amantes de las profundidades marinas encontrarán una fase divertida en el Galeón hundido, donde tampoco faltarán los enemigos a batir.



Al final de cada fase os aguardará un adversario final . Este tótem andante es un ejemplo de lo que tendréis que superar.



En determinados niveles lo primero será conseguir energía para poder transformaros en ninja. Si no, será imposible avanzar.



Habilidades ninja

Ya os hemos comentado que, al comienzo de la segunda fase, un hechicero os otorga las habilidades de los guerreros ninja. No existe la elección de aceptarlas o no. A partir de ese punto, tendréis que combinar los momentos en que seáis simples turistas con los que requieran de las habilidades orientales. Para transformaros, sólo hay que pulsar el botón «A» del pad.

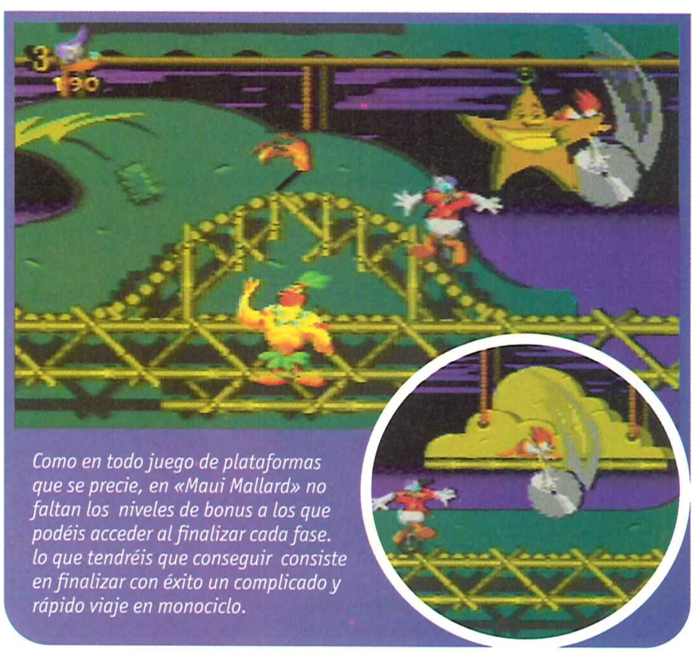


Para que Donald se enganche como veis aquí, la operación que tenéis que realizar es muy sencilla: simplemente saltar y pulsar el botón «B» del pad.



Para poder escalar así, sólo tenéis que pulsar el botón «C» y a continuación el «A». y repetir esta operación las veces necesarias.

Los amigos de las aventuras de los personajes de Disney encontrarán en este título un juego muy cuidado a nivel gráfico y sumamente divertido.



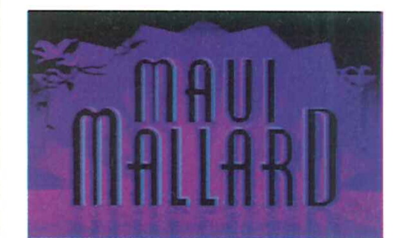
Como en todo juego de plataformas que se precie, en «Maui Mallard» no faltan los niveles de bonus a los que podéis acceder al finalizar cada fase. lo que tendréis que conseguir consiste en finalizar con éxito un complicado y rápido viaje en monociclo.





Entre salto y salto, Donald se verá metido en situaciones de lo más chocantes. Por ejemplo, un hechicero reducirá su tamaño para que acceda a un poblado de nativos.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	SEGA
Programación:	DISNEY INTERACTIVE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	7 FASES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	24 MEGAS



GRÁFICOS: 90
En general los escenarios son vistosos y preciosistas, con sprites de generoso tamaño excepcionalmente animados.

SONIDO: 88
La ambientación tropical del juego está muy presente en las melodías, ya que jugaréis a ritmo de «tam-tam».

JUGABILIDAD: 89
Donald se deja manejar con fluidez en cualquiera de sus dos personalidades, lo que ayuda a la hora de enfrentarse a los complicados retos que ofrece el cartucho.

DIVERSIÓN: 90
La gran baza del juego reside en el cúmulo de situaciones diferentes a la que tendréis que enfrentaros, así como en las dos personalidades del protagonista. Un gran título que ha conseguido estar a la altura del popular protagonista.

VALORACIÓN: 89
Disney Interactive ha elaborado una completa aventura de plataformas para Mega Drive, en la que se conjugan a la perfección estética y entretenimiento.
«Maui Mallard» ofrece mucha calidad, una calidad que se plasma sobre todo en la genialidad de las animaciones de todos los personajes, pero también en el ajustado grado de dificultad y en la diversidad de situaciones en las que os veréis envueltos.
Este cartucho, por tanto, os dará "juego" para mucho, mucho tiempo.

RANKING:
Earthworm Jim 2

Maui Mallard

MickeyMania

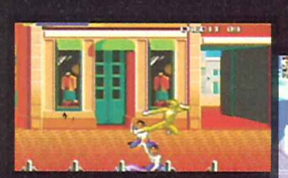
LOS HEROES NI SE CREAN NI SE DESTRUYEN

SOLO SE TRANSFORMAN



GAME GEAR

MEGA DRIVE









SEGA the GAME is NEVER Over.



TEKKEN

Este es el aspecto que presentan los personajes de Tekken. Su diseño resulta un tanto extraño, pero no hay que negar que tienen personalidad. Una nueva variante de los tan de moda "polígonos texturados".

Namco se está convirtiendo en uno de los valuartes más importantes para PlayStation, encontrando las fórmulas más variadas para trasladar sus éxitos arcade a la consola de Sony.

La última ha sido que ha conseguido crear un soporte que le permite convertir estos juegos de recreativa de una manera inmediata y manteniendo el mismo nivel de calidad. Me estoy refiriendo al System 11, -del que ya hemos hablado en alguna ocasión-, y cuando os digo que mediante este sistema las conversiones no pierden ni un ápice de calidad, no exagero en absoluto.

Para ello no hay más que echarle un vistazo a este «Tekken» y comparar los resultados. Hasta hay por ahí quien piensa que este título en concreto es mejor incluso en su versión doméstica... Yo no me atrevería a ir tan lejos, pero sí os aseguro que la calidad de ambas versiones es, cuando menos, igual. Si además partimos de la base de que se trata de un excepcional juego de lucha, la labor de Namco adquiere un valor doblemente meritorio.

Tekken continúa fielmente la línea iniciada por «Virtua Fighter» y «Toh Shin Den» basada en la lucha "uno contra uno", bajo la inconfundible estética de los polígonos texturados. Y al igual que en estos dos casos, Namco ha sabido imprimir la suficiente personalidad a su programa como para alardear de un estilo propio.

«Tekken» ya se diferencia de sus rivales en el propio diseño de sus personajes. Los polígonos conforman unas figuras extrañas, pero con un estilo muy definido, que parece querer ocultar su origen poligonal y al mismo tiempo completar unas figuras más "humanizadas". Por otro lado, todos los escenarios están muy cuidadosamente realizados, tanto, que no podemos menos que descubrirnos ante su imponente aspecto.

Pero tampoco hay que perderse de vista el peculiar control de los personajes: Namco ha tenido la sabia idea de habilitar un botón para cada extremidad de los luchadores. De este modo, el jugador incrementa enormemente su dominio sobre los movimientos del personaje.

Y ya puestos a escoger un estilo de simulación, «Tekken» ha optado por parecerse más a «Virtua

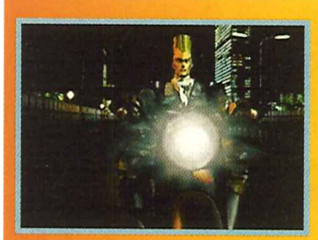
Los nuevos GLADIADORES



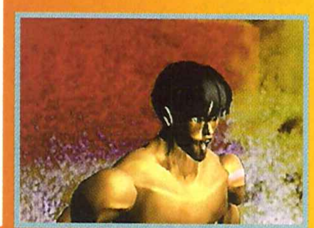
Todos y cada uno de los combates en Tekken tienen sus alicientes propios. La variedad de golpes y movimientos de cada personaje, y sus particulares técnicas de lucha tienen la culpa.

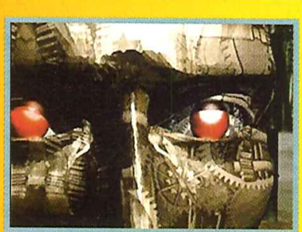
Personajes renderizados

Namco ha vuelto a demostrar las posibilidades de PlayStation para trabajar con imágenes generadas por ordenador. La espectacular "intro" de «Tekken» es una buena prueba.









«Tekken» no ha alcanzado el efecto 3-D que vimos en «Toh Shin Den». Los luchadores se desplazan por todo el escenario, pero por el desarrollo del propio combate, no por voluntad del jugador. Sin embargo, algunas "llaves" de los luchadores producen espectaculares cambios de planos.

Fighter» que a «Toh Shin Den». Así, nos encontramos con una lucha real, sin magias ni explosiones, sino con movimientos auténticos que engloban a las más prestigiosas modalidades de artes marciales.

Cada luchador cuenta con un sensacional repertorio de golpes y llaves y una particular técnica que le diferencia del resto, lo cual supone todo un reto para los amantes de la más alta simulación. Cada combate es un mundo, y que nadie pretenda encontrar alguna rutina que le facilite las cosas.

Por todo ello podemos decir que Namco ha completado un auténtico homenaje a la simulación de lucha más real. Ha completado un título que, sin duda, impresionará incluso a los más exigentes.

Manuel del Campo



Algunas combinaciones de golpes son realmente espectaculares, sin necesidad de recurrir a magias ni explosiones.



Aunque el juego cuenta en principio con 8 luchadores, es posible aumentar el número hasta 16 utilizando la «memory card». De momento es una incógnita, pero ya os contaremos cómo se hace.

Tekken se sube a lo más alto en la lista de juegos de lucha de nueva generación. Su calidad gráfica es incuestionable y su jugabilidad sublime.





Los combates pueden realizarse a 1, 2 o más asaltos. El jugador puede configurar el desarrollo del torneo a su gusto.

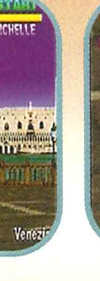


Los programadores han decidido escoger como escenarios lugares reales y totalmente identificables. El diseño de casi todos ellos, como este de Venecia, está realmente bien conseguido.

Otro punto de vista diferente

Tal y como hemos visto en otros juegos, «Tekken» ofrece la posibilidad de cambiar la perspectiva, aunque de una forma un tanto peculiar.

El jugador, al comenzar cada combate, podrá elegir entre cuatro vistas mientras se lea en pantalla el mensaje: "Select View".





Namco ha conseguido un juego muy completo en el que se deja notar su sello personal. Uno de los mejores títulos para la consola de Sony.

Esta opción parece haberse convertido en poco menos que imprescindible en los juegos de lucha poligonales. Al final de cada asalto, se podrá disfrutar con los últimos movimientos a cámara lenta y desde diferentes perspectivas. ¡Como para no perdérselo!







Repita, por favor





Los luchadores tienen la posibilidad de "rematar" a sus adversarios cuando se encuentran momentáneamente aturdidos en el suelo, en una clara influencia de «Virtua Fighter». Las posibilidades en la lucha son enormes.

Consola: PlayStation
Tipo: Lucha
Compañía: Namco
Programación: Namco
Nº de jugadores: 1 ó 2 Jugadores
Nº de fases: 8 ó 16 Luchadores
Niveles de dificultad: 5 Niveles
Memoria: ---



Gráficos: 92
Sobresalientes tanto en el diseño y movimiento de los personajes como en la realización de los escenarios. Especial mención para las sombras.

Sonido: 90
El repertorio de melodías cumple de sobra, y las voces y gritos de los personajes están a gran altura. Para escucharlo a todo volumen.

Jugabilidad: 93
Simulación pura y dura, con variadas técnicas para los personajes, un control muy original y equilibrio en todos los combates.

Diversión: 93
Es difícil cansarse de los buenos juegos de lucha, pero si ofrecen tantas posibilidades como éste, es casi imposible.

Valoración: 93
En la actualidad no es nada fácil sorprender con un juego de lucha. Por eso Namco ha optado por ofrecer un juego de una calidad técnica indiscutible, pero al mismo tiempo con un toque muy personal: una simulación real y salvaje sólo alcanzada por monstruos consagrados de la talla de «Street Fighter» o «Virtua Fighter», pero que sabe aportar detalles tan originales como su particular control o las espectaculares llaves.
Por el lado gráfico, no alcanza la tridimensionalidad de «Toh Shin Den», pero sí juega con las perspectivas y los planos.
Un programa completísimo que se sitúa a la altura de los mejores.

Ranking:
Tekken
Toh Shin Den



LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

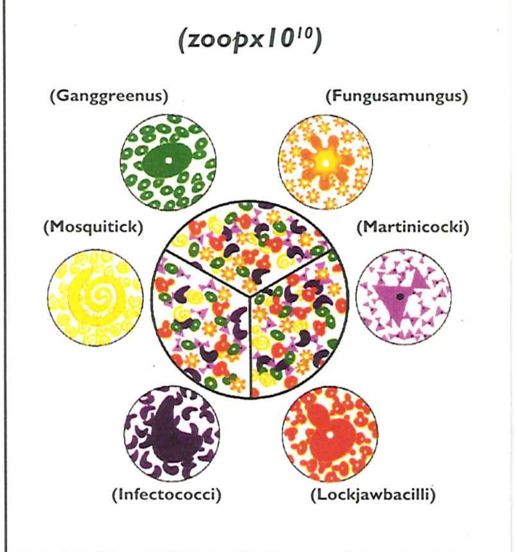


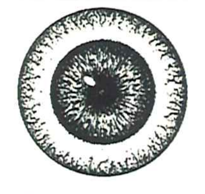
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

NADIE ES INMUNE

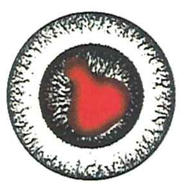






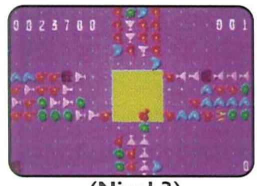


Un iris sano

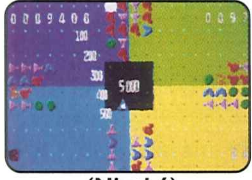


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



(Nivel 3)



(Nivel 6)

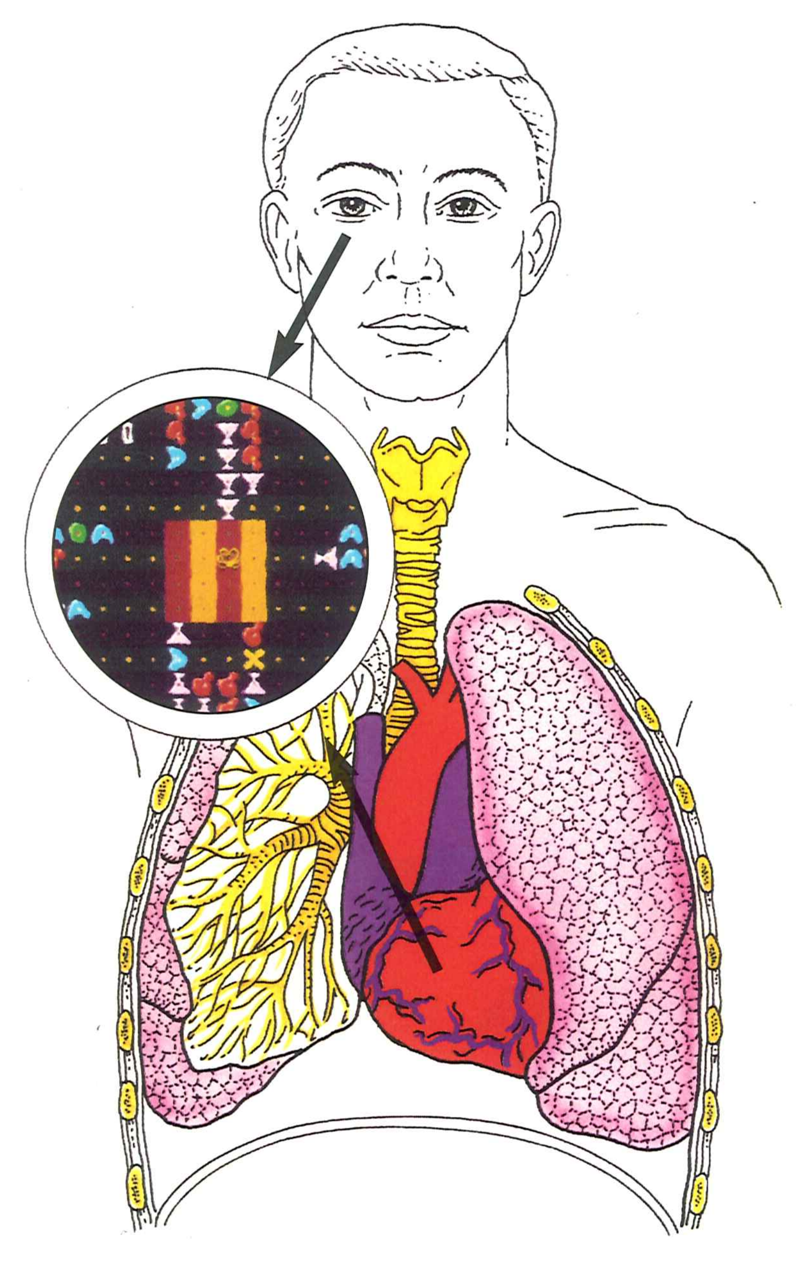


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®







GAME BOY™

CD-ROM



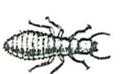
MACINTOSH™



PC

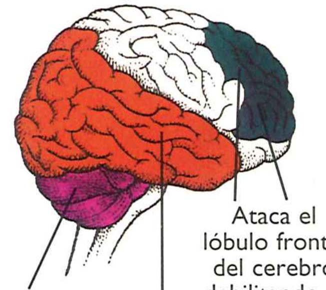


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración, y en el ritmo cardiaco.







VIRTUA COP

Continuando con las conversiones de sus propios juegos arcade, Sega nos presenta uno de los éxitos más espectaculares del último año. Se trata de «Virtua Cop», un juego clásico de disparo, -con pistola incluída-, convenientemente actualizado y personalizado por el equipo de AM#2, los responsables de todas las versiones de «Virtua Fighter» y «Daytona USA».

La estructura básica del juego no es ni mucho menos nueva, ya que se trata de un género que lleva muchos años deleitando en todos los formatos. Un género, por otro lado, que tiene la virtud de gustar a todo tipo de público, -incluso a los que no están muy familiarizados con los videojuegos-, en parte por la sencilla función del jugador, que sólo tiene que afinar su puntería para disparar a los objetivos en pantalla, y en parte por el atractivo que supone tener un arma en la mano, (sobre todo si es de plástico y completamente inofensiva).

AM2 no ha variado en absoluto esa estructura, pero sí ha sabido aplicar nuevos alicientes, -especialmente en el apartado gráfico-, ya que han escogido la misma técnica que tan buenos resultados les ha dado en la lucha y los coches: los polígonos texturados.

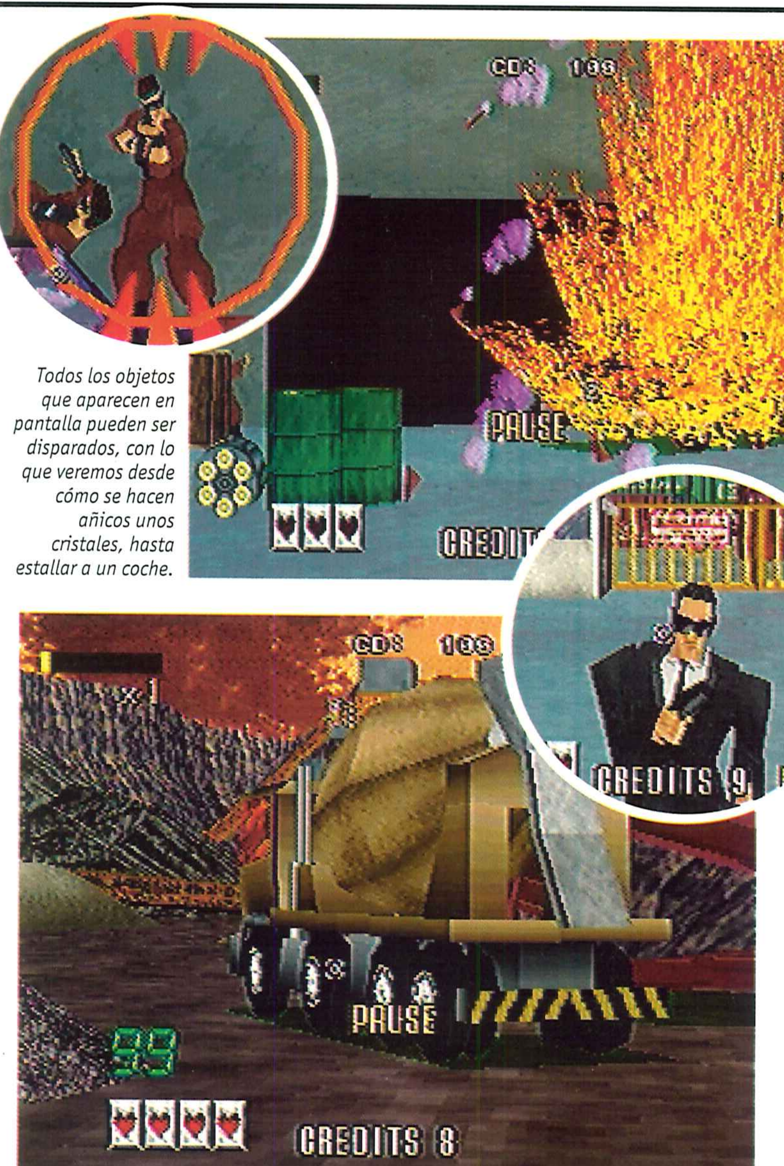
Las ventajas de utilizar este sistema para crear todas las formas en pantalla son evidentes. En primer lugar les ha permitido alcanzar grandes cotas de realismo, sobre todo en lo que respecta a la animación de los personajes y al diseño de los escenarios, sin necesidad de recurrir a imágenes de vídeo, cuyas limitaciones han quedado demostradas en este género Obviamente se trata de figuras poligonales que no pueden compararse con un personaje real, pero las posibilidades en la animación de los polígonos ha permitido a los programadores crear situaciones sorprendentes, como variar las reacciones de los personajes, dependiendo de si se les dispara a una pierna, al cuerpo, o su arma, algo imposible para los juegos que utilizan imágenes de vídeo. Incluso se ha decidido explotar aún más esta circunstancia puntuando más los disparos que simplemente hieren o desarman a los enemigos. ¡Todo un detalle humanitario!

Pero no menos importante ha sido la sabía idea de dotar al juego de constantes movimientos de cámara -de una lado a otro, hacia arriba o hacia abajo, zooms, travellings - siempre con una rapidez y suavidad exquisitas, simulando el punto de vista del policía que dispara. Es decir, tú.

Con ello no sólo se ha conseguido que el jugador se introduzca más en su personaje, sino que además el juego se transforma en una aventura trepidante que le lleva de un lado a otro recorriendo lugares y escenarios típicos de las películas de policías (edificios en ➤



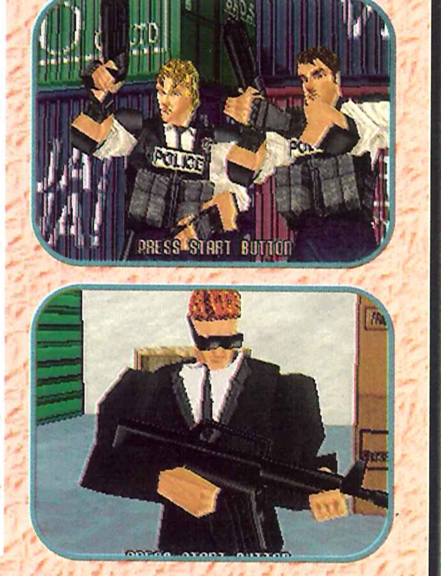
A punta de PISTOLA



Todos los objetos que aparecen en pantalla pueden ser disparados, con lo que veremos desde cómo se hacen añicos unos cristales, hasta estallar a un coche.

Los protagonistas

En la "intro" de «Virtua Cop», corta pero intensa, se presentan los protagonistas del juego. Por un lado, los dos súper policías, dispuestos a imponer la ley. Por el otro, los contrabandistas armados hasta los dientes. Muy clásico.





Uno de los puntos fuertes de «Virtua Cop» son sus decorados. Durante el juego se visitan lugares tan "sugerentes" como muelles de carga, oficinas o edificios en construcción.

Virtua Cop propone un nuevo concepto en los juegos de disparo, en el que cobran protagonismo la utilización de los polígonos y los explosivos movimientos de cámara.





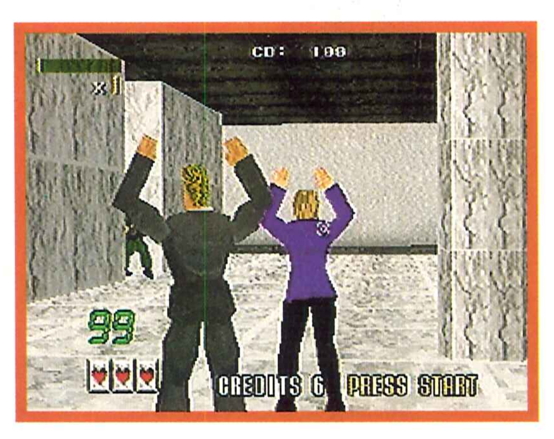
Al igual que sucede en otros juegos de este tipo, el jugador debe tener cuidado de no disparar por error a un inocente secuestrado. Si lo hace, perderá una vida

Virtua Cop consigue introducir al jugador en un auténtico film policiaco, gracias a una acción trepidante y a la sucesión constante de imágenes impactantes.

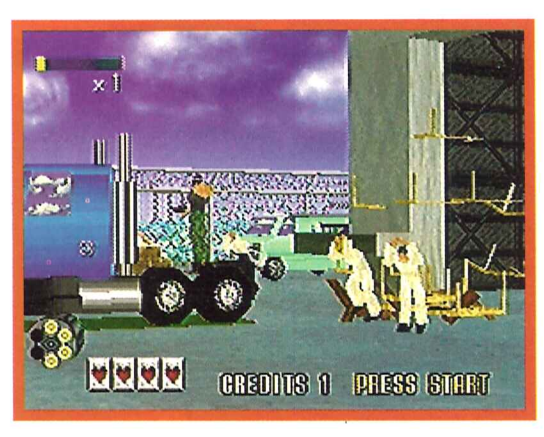


El arsenal

Un buen policía no puede ir armado sólo con un colt 38 de 6 disparos. Por eso, durante el juego podrá optar a diferentes armas -automáticas y más potentes- disparando a items como el que aparece en la pantalla de abajo. Lástima que una vez que le alcance un sólo disparo, volverá a recuperar su revolver oficial.



Una vez más, los polígonos demuestran que son el mejor instrumento para confeccionar un verdadero entorno 3-D.



No sólo los personajes se mueven por los escenarios, también se pueden ver camiones, grúas, ascensores, puertas, etc.

➤ construcción, oficinas repletas de ordenadores, muelles de carga) con un dinamismo apabullante.

Otro detalle muy de agradecer es que los coches, cajas, ventanas y todos los elementos que aparecen en pantalla se romperán si se les dispara, y los que conozcáis este tipo de juegos estaréis de acuerdo en la importancia de este punto. A veces no sirve de nada, pero consigue que el juego cobre credibilidad.

Todos estos aciertos colocan a «Virtua Cop» en el más alto nivel dentro de los juegos de disparo, algo que ya hemos comprobado en los salones y que ahora podemos vivir en nuestra propia casa.

Manuel del Campo







Para poder vivir a tope en tu propia Saturn las sensaciones que ofrece la recreativa, Sega ha dedicido vender esta pistola junto al juego El precio de ambos, interesante: unas 14.000 pta.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	DISPARO
Compañía:	SEGA
Programación:	AM#2 SEGA
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	3 NIVELES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	—



GRÁFICOS: 92

AM#2 ha sabido explotar las posibilidades de los polígonos texturados para este género. Impresionante en todos los aspectos.

SONIDO: 90

La banda sonora mantiene un gran nivel, pero son sobre todo los efectos de sonido los que sobresalen. Los impactos varían según el material.

JUGABILIDAD: 89

Sólo hay que saber apretar un gatillo para enfrentarse a «Virtua Cop». Su sencillez es su mayor virtud, que conseguirá encandilar a todo tipo de público.

DIVERSIÓN: 89

Los juegos de disparo son divertidos por naturaleza, aunque corren el peligro de perder vigencia con el tiempo. La calidad de «Virtua Cop» puede alargar su vida, pero su simpleza puede jugar en su contra.

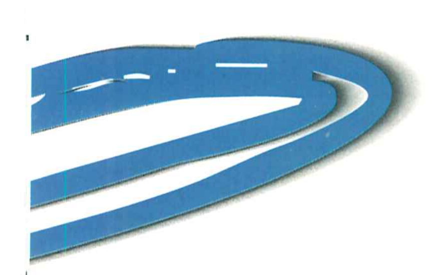
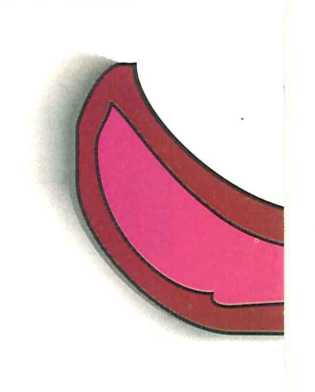
VALORACIÓN: 90

AM#2 ha realizado una conversión casi perfecta de su arcade original. Pero dejando a un lado este antecedente, hay que reconocer que «Virtua Cop» es el juego de disparo más espectacular e innovador que se ha creado hasta la fecha. La sabia utilización de los polígonos y el trepidante desarrollo del juego le convierten en un título realmente impactante. Los únicos problemas llegan por las propias limitaciones del género, pues tal vez a muchos les resulte insulso que la función del jugador se limite a disparar. Puede ser. Pero os aseguro que, dentro de su género, no tiene rival.

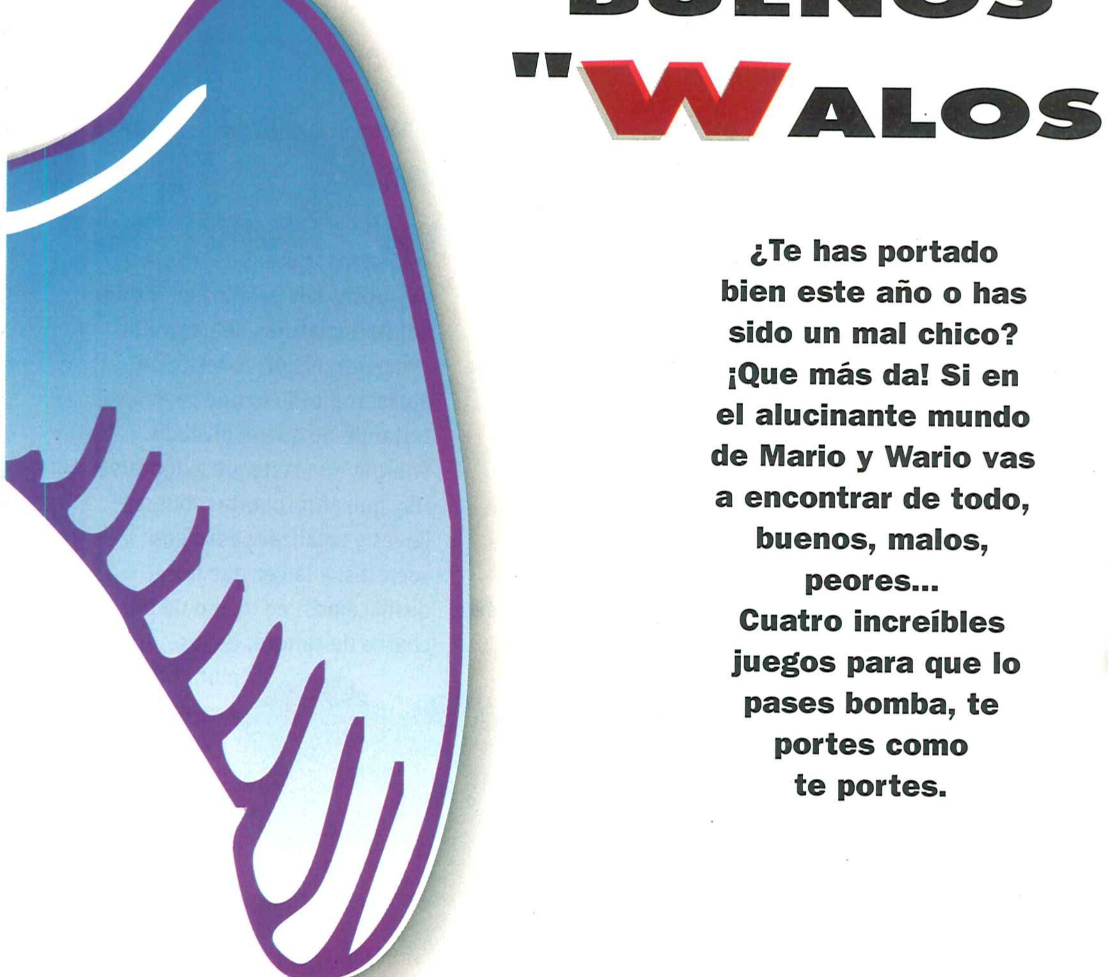
RANKING:

Virtua Cop

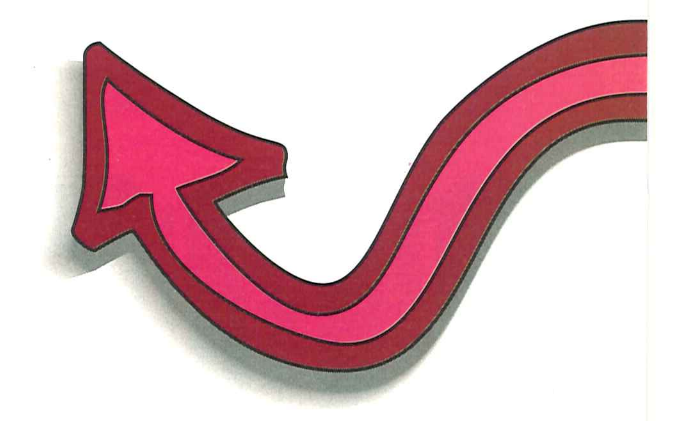
No hay similares para Sega Saturn.

EN ESTE FANTASTICO MUNDO SIEMPRE ENCONTRARAS BUENOS Y "WALOS"



¿Te has portado bien este año o has sido un mal chico? ¡Que más da! Si en el alucinante mundo de Mario y Wario vas a encontrar de todo, buenos, malos, peores... Cuatro increíbles juegos para que lo pases bomba, te portes como te portes.



Solero&Solero













Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44









«Doom» transmite una continua sensación de tensión, que consigue que el jugador tenga siempre miedo a lo que puede haber tras cada esquina, tras cada puerta.

La ATRACCIÓN del miedo



Este menú aparece al pausar el juego y permite elegir nivel de dificultad. Cuanto más alto sea, más sangre encontraréis.

«Doom» se ha convertido por méritos propios en el máximo exponente de los juegos de acción en perspectiva subjetiva. Su arrasador éxito en PC propició la aparición de una infinidad de títulos que ofrecían líneas argumentales muy semejantes. No fue el primer arcade subjetivo, pero sí el que más fuerte pegó en el ánimo de todos. La violenta acción del juego y sus amplísimos mapeados tuvieron la culpa.

Ahora, este cartucho para Super Nintendo supone la primera incursión de «Doom» en el mercado de las 16 bits. Para hacer posible este paso ha sido necesaria la utilización de 16 megas y el apoyo del chip FX. Una combinación que permite el desarrollo de enormes mapeados, formados a base de pasillos y más pasillos en los que habitan criaturas de pesadilla.

Nuestra misión consiste en aplastar a todo lo que se mueva, tratando de que el nivel de energía nunca llegue a agotarse. Hay que abrir puertas, buscar llaves y localizar pasadizos secretos, a la vez que nos deshacemos, en medio de un charco de sangre, de los monstruos que se rifan nuestra piel.

Para ello nos podemos valer de armas, botiquines, municiones, armaduras y mil artilugios más, que nos servirán para recorrer los 22 niveles de los que consta el juego.

Aunque en principio recrear esta aventura pueda parecer algo sencillo, hay que reconocer el mérito gráfico que implica «Doom». No se ha podido huir de la pixelación de los enemigos

!Esto es un infierno!



*Los **demonios** buscan arrancar cabezas. Mantente a distancia y dispara sin parar.*

__Sargentos__ y __Diablos__ son duros de pelar y sus ataques alcanzan grandes distancias.

Escupen fuego, tienen dientes mortales, se llaman __Cacodemonios__ y serán tu pesadilla.

Eran __soldados__, ahora son monstruos que hay que eliminar rápidamente y sin piedad.



Algunos objetos producen efectos apreciables en pantalla. Así, el traje de radiación mostrará el juego bajo un manto verde que desaparecerá a la vez que el efecto protector del traje.

(ni siquiera el juego de PC se libraba del todo), pero se ha conseguido un profundo conjunto ambiental, en el que los pixels no suponen ningún obstáculo para definir a la perfección objetos, personajes y escenarios.

El efecto global del juego demuestra gusto por el espacio y la tridimensionalidad. Atrapa en laberintos reales y sabe reclamar con insistencia la concentración del jugador.

Y en cuanto a la banda sonora, termina de cuajar esa sensación agobiante y sobrecogedora que todo «Doom» tiene la obligación de transmitir.

Su mayor defecto proviene de la imposibilidad de salvar el juego. Así, el jugador se verá obligado a enfrentarse a maratonianas partidas y, lo que es peor, a repetir los primeros niveles hasta la saciedad (por cierto, como al pasar de fase no se rellena la energía ni el arsenal a nuestra disposición, no estará de más aprenderse los primeros recorridos casi de memoria).

En todo caso, esta eventualidad unida a los cinco niveles de dificultad garantizan la duración de un cartucho que se convierte en imprescindible para los amantes de la acción y las emociones fuertes.

Teniente Ripley



Para abrir puertas no bastará con encontrar llaves, muchas veces habrá que activar interruptores que pueden estar muy escondidos.

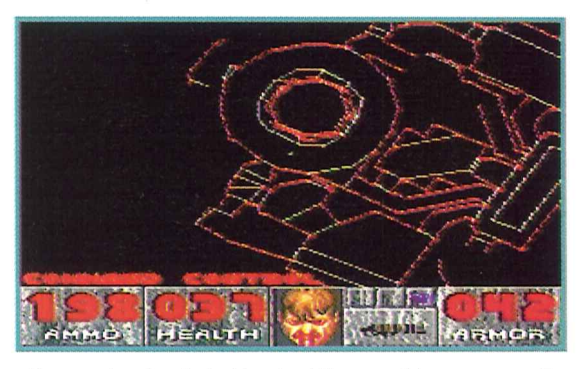


La barra de información indica tu nivel de armamento y salud. Eso sí, el referente más directo siempre será el estado de tu rostro.

Ocean ha sido la compañía que ha aceptado el reto de llevar a las consolas el mítico Doom. El resultado ha sido una versión que satisfará plenamente a los amantes de las emociones fuertes.



El mayor atractivo de este clásico de los videojuegos ha sido siempre su acción desenfrenada. Sangre salpicando, enemigos retorciéndose, disparar y disparar... En esta versión se han suavizado algunas cosas con respecto a la versión original para PC, pero no por ello se ha convertido precisamente en un cuento de hadas.

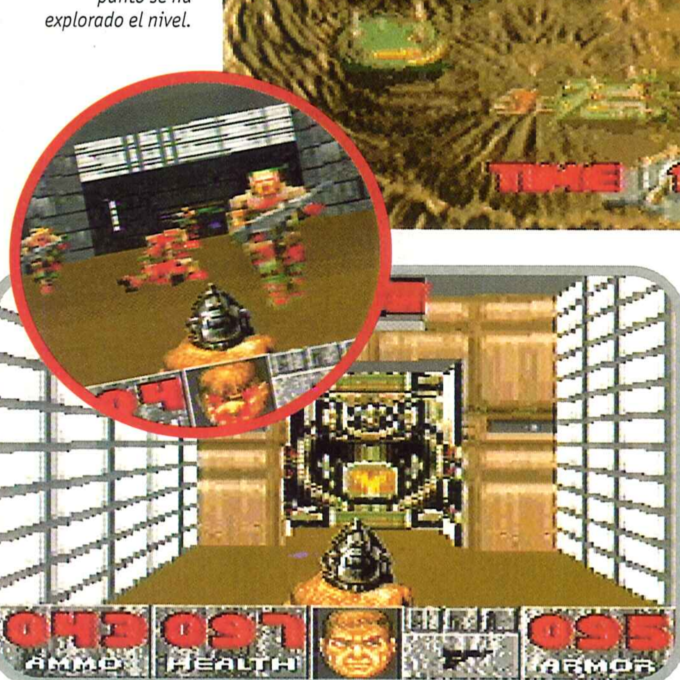


El mapa sirve de orientación y también es posible moverse por él. Eso sí, elijas lo que elijas, los enemigos seguirán yendo a por ti.



Cuando la pantalla adquiera un tono rojizo será señal de que algo o alguien nos usa de diana. Este aviso funciona incluso en el mapa.

Al final de cada fase aparecerá una pantalla con las estadísticas de la partida. El número de enemigos caídos, items recogidos o secretos encontrados servirá de referencia para saber hasta qué punto se ha explorado el nivel.



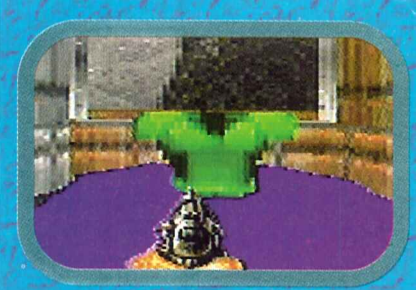
La salida se encuentra normalmente tras una puerta como ésta. Pero no os precipitéis, porque tampoco es raro que oculte un buen número de enemigos.

Posiblemente no queda nadie en el mundo que no haya oído hablar de este título, pero, por si acaso, lo avisamos una vez más: melindres, abstenerse.

Armado hasta los dientes

Para salir victorioso del reto «Doom» es necesario buscar, encontrar y saber usar la enorme colección de objetos que el juego pondrá a vuestro alcance. Estos que ahora os mostramos son sólo una pequeña parte. Aquí no aparecen las distintas municiones para cada arma, ni los botiquines, ni las mochilas...

Algunos son imprescindibles, otros simplemente os harán la vida menos peligrosa.



*Una buena **armadura** reducirá notablemente el daño producido por los disparos. Hay varios tipos de armadura, y un traje de radiación.*



*Sin **llaves** es imposible avanzar en la mayoría de los mapeados del juego. El color de las llaves indica la puerta que puede abrir.*



*En este caso es una **escopeta**, pero podrás disparar con casi cualquier cosa siempre que la encuentres y tengas munición apropiada.*



*Cada **poción** y cada **armadura espiritual** proporcionan vida y protección adicionales a la cifra normal sumándose a ellas.*

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	OCEAN
Programación:	WILLIAMS
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	22 NIVELES
Niveles de dificultad:	5 NIVELES
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 90

La ambientación creada resulta muy efectista, aunque la excesiva pixelación provoca barullos en las distancias cortas.

SONIDO: 89

Una excelente banda sonora, que sabe cargar con la tensión justa a la ya densa atmósfera del juego.

JUGABILIDAD: 90

Es fácil de jugar y sumamente divertido, si bien la respuesta a las órdenes del pad no es todo lo rápida que algunas situaciones requieren.

DIVERSIÓN: 91

Son 22 niveles y no hay opción a salvar la partida de ninguna manera, lo que le convierte en un juego sumamente largo y muy difícil de acabar.

VALORACIÓN: 90

«Doom» es un título que se ofrece casi en exclusiva a los amantes de la acción sin límites y las emociones fuertes. Su éxito se basa en sumergir al jugador en agobiantes situaciones, obligarle a decidir en pocos segundos y hacerle sentir miedo a lo que pueda haber tras una puerta cerrada. Y lo cierto es que lo consigue, pues una atmósfera de tensión te acompaña en cada instante del juego.

Los puntos negativos proceden de la excesiva pixelación de los objetos y de la lentitud de determinadas acciones. Sin embargo, es fácil acostumbrarse a ambas cosas con tal de disfrutar de lo realmente importante del juego: su acción.

Los que busquen juegos largos y difíciles quedarán encantados.

RANKING:

Wolfestein 3D

Doom





¡LA ACCIÓN MÁS EXCITANTE QUE NUNCA!

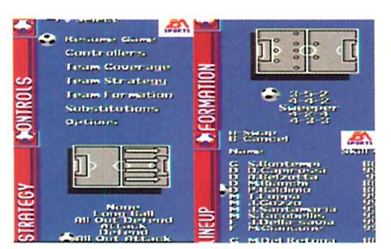
200 equipos nacionales e internacionales con oponentes aún más desafiantes. Torneos, ligas, partidos amistosos, lanzamientos de penalties y muchas cosas más en sólo 4 megs.

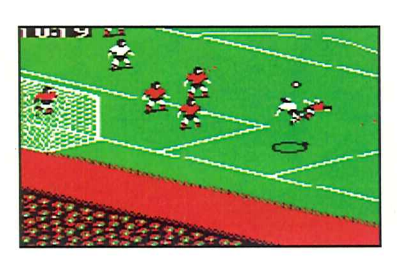
¡El juego de fútbol más original y sofisticado que ha existido para Gameboy!

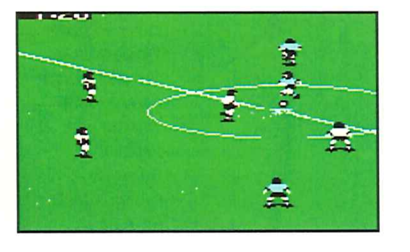


















SUPER SKIDMARKS

Codemasters ha descubierto un auténtico filón en los juegos de coches. Ahora, tras «Micromachines 96», le toca el turno a esas alocadas carreras todo-terreno en las que los vehículos se lanzan a toda velocidad y sin ningún miramiento por esos retorcidos circuitos provocando choques, derrapes y todo tipo de incidentes que divierten y entretienen al más pintado.

En «Super Skidmarks» los vehículos escogidos para deleitar al personal van desde el típico 4x4, hasta un mini o un deportivo, y a medida que se superan los circuitos y se ganan ligas, irán apareciendo nuevos modelos, entre los que no podía faltar un Fórmula 1.

Sin embargo uno de los puntos culminantes y más delirantes de todo el juego llega cuando, tras sobrepasar infinidad de circuitos, se compite con vacas. Sí, sí, habéis leído bien. Los coches dejan su lugar a una trepidante liga de vacas sobre ruedas...

Pero aquí no se acaban las sorpresas, puesto que a medida que se ganan carreras aparecerán nuevas ligas, y se concederán nuevos niveles de velocidad que harán que las competiciones resulten aún mucho más trepidantes.

En cualquier caso, las carreras son siempre muy emocionantes y tremendamente divertidas, sobre todo cuando compiten tres jugadores simultáneamente gracias al J-Cart que el cartucho lleva incorporado.

Además, existen cuatro modalidades de competición, -compuestas cada una por 6 circuitos y donde se recompensa con el 25% de un password por cada liga ganada-, más el modo Match Race, que viene a ser un torneo de entrenamiento que permite reconocer los circuitos y practicar en todos ellos.

De esta forma, «Super Skidmarks» garantiza muchas horas de diversión a tope haciendo el loco con estos vehículos tan marchosos.

The Edge

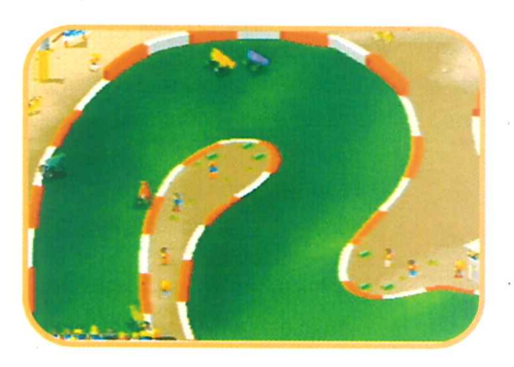
Los Locos del volante

Las salidas son unos de los momentos más peligrosos y difíciles de las carreras. Todos quieren estar delante y se hace difícil trazar las curvas con el resto de vehículos encima.

La participación simultánea de dos jugadores hace que la pantalla se divida en dos mitades: en vertical, -como en este caso-, o en horizontal. A gusto del consumidor.



Los aspectos más destacados de este juego residen en lo vibrantes que resultan las carreras y en la gran variedad de vehículos y circuitos disponibles.





Los continuos saltos y derrapes de los coches convierten a Super Skidmarks en un auténtico espectáculo.

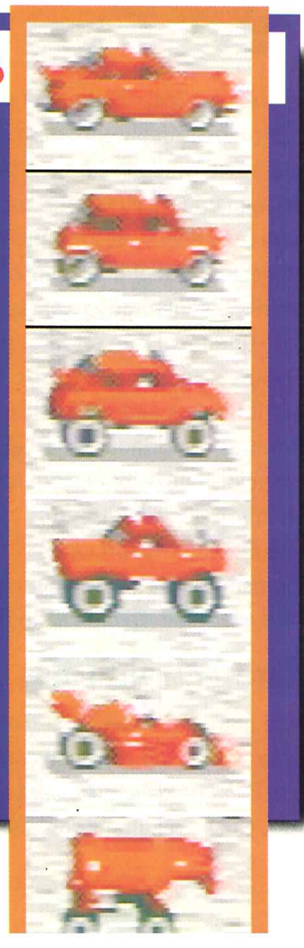


Los **más de cuarenta circuitos** sobre los que discurren las carreras son cortos, pero tremendamente enrevesados. Sus superficies varían desde el asfalto hasta la tierra, pasando por la arena y por la hierba, que es donde tienen lugar las apasionantes carreras de vacas sobre ruedas.



Mini-coches

Aquí tenéis a los auténticos protagonistas del juego. Todo tipo de coches se ponen a vuestra disposición para que queméis neumáticos a tope. Como podéis comprobar tenemos un Porsche, un Mini, un Pick Up o un coche de época, aunque la nota exótica la ponen las vacas sobre ruedas. Para poder acceder a manejar estos particulares vehículos tendréis que haber demostrado previamente que sois unos auténticos ases del volante.



Consola:	Mega Drive
Tipo:	Carreras
Compañía:	Codemasters
Programación:	Codemasters
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	48 pistas
Niveles de dificultad:	Progresivo
Memoria:	16 megas



Gráficos: 89

Los vehículos están generados en tres dimensiones y renderizados. Aunque los coches y circuitos son pequeños, cuentan con efectos y animaciones muy logrados y muestran un gran lujo de detalles.

Sonido: 88

Los efectos sonoros son muchos y muy variados: derrapes, bocinazos, choques... La música, sin embargo, sólo suena en las pantallas de opciones.

Jugabilidad: 89

Controlar los coches y sus derrapes es sencillo, aunque en determinadas pistas cuesta algo de trabajo dominarlos.

Diversión: 95

Las carreras de Super Skidmarks os engancharán de un modo que no podéis ni imaginar. Son peligrosísimamente adictivas y altamente divertidas.

Valoración: 90

Este título de Codemasters sigue la línea de juego marcada por los geniales «Micromachines», pero diferenciándose en la técnica empleada. Estos nuevos cochecitos han sido renderizados y se nota el esmero puesto en su realización: el resultado ha sido un cartucho atractivo a nivel gráfico y, sobre todo, que proporciona una diversión pocas veces alcanzada en un videojuego. «Super Skidmarks» atesora todos los elementos para ser considerado como un auténtico "juegazo", de esos de los que no te cansas nunca.

Ranking:

Micromachines 96

Super Skidmarks

Combat Cars

PULSTAR

"Shoot'em up" en estado puro

El ritmo y la endiablada acción de este juego se ve apoyada y reforzada por una espectacular calidad gráfica en la que se pueden encontrar todo tipo de impresionantes efectos visuales.

Cualquier título que se englobe en la categoría de "shoot´em up" tiene la obligación de derrochar espectacularidad, ofrecer mucha acción y mantener un ritmo frenético. «Pulstar» no sólo ha sabido cumplir estas premisas, sino que ha conseguido hacerlas engordar hasta ocupar en memoria la astronómica cifra de... ¡¡305 megas!!

«Pulstar» propone un regreso a los tiempos de «R-Type», al scroll horizontal, a los enemigos gigantescos y a las naves cargadas de armamento pesado.

Bajo este poco innovador concepto, la última locura Neo Geo oculta un mata-mata de explosiva calidad visual y dificultad endiablada.

Desde el primer momento podremos elegir cualquiera de las cuatro fases del juego, pero superar siquiera la primera parte de cada una de ellas ya es un reto para los nervios más templados en estas lides: el inacabable desfile de enemigos se presenta bajo un inexorable scroll que nos empuja hacia los peligrosos bordes de los decorados, los cañones camuflados dejan el espacio sembrado de disparos y, en mitad de cada fase, un enemigo de proporciones imposibles nos hace temer cómo será el verdadero monstruo final.

Para enfrentarnos

a esta marea de enemigos -y esto es lo mejor-, no contamos más que con una nave que, para más Inri, tan sólo aguanta un disparo. Eso sí, la nave dispone de un cañón que puede acumular energía manteniendo pulsado el botón de disparo, y que puede ganar potencia recogiendo determinados items.

Adictivo como pocos "shoot´em ups",

este «Pulstar» ofrece además la proverbial espectacularidad gráfica de Neo Geo. Los cuatro escenarios en los que se desarrolla la acción se equiparan con los cuatro elementos -aire, fuego, agua y tierra-, y cada uno de ellos cuenta con detalles característicos que interactúan con el propio juego, ayudando no sólo a crear un entorno visualmente muy atractivo, sino también de sorprendente jugabilidad.

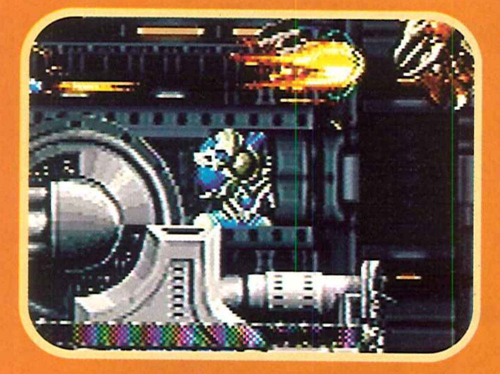
El encanto de «Pulstar» se centra, en resumen, en ofrecer la acción de los clásicos "shoot'em ups" envuelta en una gran calidad gráfica. Un encanto que resultará irresistible para los fanáticos de los matamarcianos o para los que simplemente quieran pasar un buen rato sin más complicación que la de disparar a todo lo que se mueva, lo cual, en este caso, es bastante complicado.

Teniente Ripley



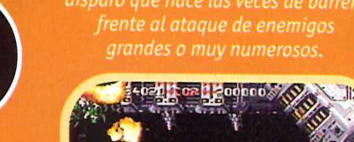
Este es el aspecto que presenta una pantalla cualquiera de «Pulstar». Como veis, no queda prácticamente ni un resquicio por el que pueda pasar la nave con tranquilidad.

Una máquina devastadora



Al disparar a este pequeño robot, un ítem quedará flotando en pantalla. Recogiéndolo, el poder de la nave aumentará en función del objeto recibido. Hay potenciadores de disparo, o velocidad, además de nuevas armas. Aquí sólo os mostramos algunos de ellos, pero sabed que la combinación de las distintas armas también consigue diferentes resultados.

*Un **cañón** adicional aparecerá sobre la nave al recoger este ítem. El cañón dispara en la dirección elegida con el pad.*



*El **rayo de plasma** lanza un potente disparo que hace las veces de barrera frente al ataque de enemigos grandes o muy numerosos.*



*El **láser** dispara tres rayos en tres direcciones distintas con la ventaja de que además rebotan en las paredes.*

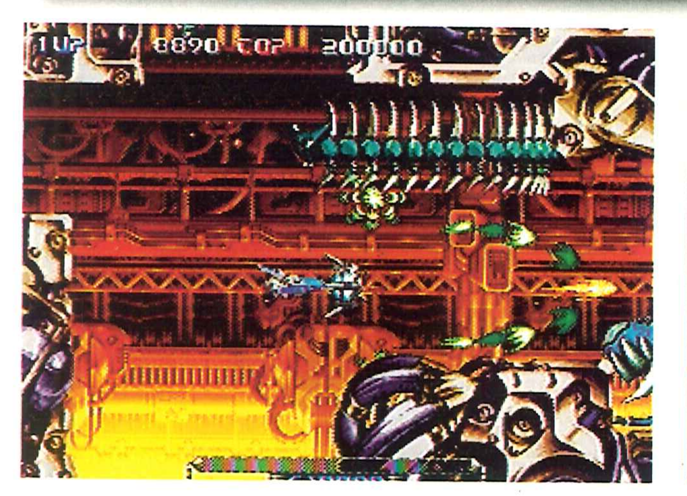


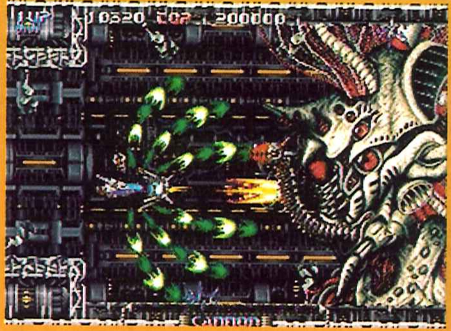
*Aumentar la **velocidad** de la nave es, más que útil, necesario. Cuando se coge uno de estos ítems la velocidad se incrementa automáticamente.*



Aterriza en Neo Geo CD un matamarcianos impresionante, detalle muy de agradecer porque los usuarios de esta consola podrán descansar por una temporada de tanta lucha.

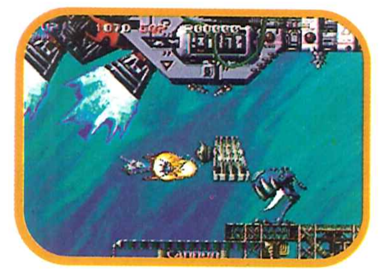






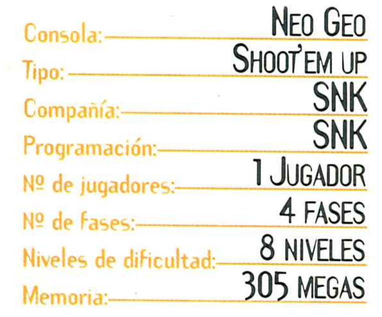


Los enemigos finales pueden ocupar toda la pantalla y disparar tantos proyectiles que realmente no sepas hacia dónde huir. Aunque se les termina cogiendo el truco, tendrás que perder unas cuantas vidas en el intento.









Consola:	Neo Geo
Tipo:	Shoot'em up
Compañía:	SNK
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	4 fases
Niveles de dificultad:	8 niveles
Memoria:	305 megas



Gráficos: 90

La espectacularidad de todo el juego es notoria: enemigos enormes, potentes explosiones, escenarios interactivos... La pena es alguna que otra ralentización.

Sonido: 90

La banda sonora está acorde con el ritmo del juego, los efectos sonoros son tan espectaculares como el resto del juego.

Jugabilidad: 92

El control de la nave no plantea ningún problema: dos botones son suficientes para barrer el espacio de enemigos.

Diversión: 89

No es un juego demasiado largo, pero sí muy intenso. Emocionante, vibrante, duro... te pondrá en tensión máxima. Mucho más divertido y sencillo con dos jugadores simultáneos.

Valoración: 90

Por un lado espectacularidad, por otro acción y, al final, dificultad: todas las virtudes fundamentales de los buenos mata-mata se funden en este «Pulstar». Si hubiera que buscarle un defecto ése sería sin duda sus escasas fases tan sólo cuatro-. Un defecto que el propio juego se encarga de solucionar con unos elevadísimos niveles de dificultad. Sin embargo, esta complicación no cansa en absoluto ya que permite ir avanzando poco a poco a medida que se van conociendo las trampas de cada fase. Muy enganchante.

Ranking:

Pulstar

ViewPoint

Last Resort

Aero Fighters 2



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER





En los lanzamientos de falta o córner se nos da la posibilidad de elegir la dirección del disparo. Como veis, los juagores que componen la barrera protegen con gran esmero su... portería.

Con la entrada en escena de ISS Deluxe la simulación futbolística se eleva a las cotas más altas de calidad. El cartucho de Konami ofrece de todo, sin renunciar absolutamente a nada: hace gala de un apabullante despliegue gráfico sin menospreciar ni un ápice la jugabilidad, demuestra ser un experto en fútbol sin volverse pesado con el control, posee numerosas opciones, se deja jugar con gran facilidad y todo está envuelto en un ambiente de gran espectacularidad... ¿Se puede pedir algo más?

En sus líneas maestras sigue siendo el mismo programa que ya entusiamó con su primera parte. La mayoría de las opciones se mantienen y el aspecto general es, a primera vista, casi igual. Sin embargo ni opciones, ni gráficos se han librado de una profunda revisión que ha consistido tanto en mejorar como en añadir. Ahora, las posibilidades para ajustar el estilo de juego de nuestra selección son casi ilimitadas. Elegir entre un sistema defensivo por zonas o al hombre, escoger cuatro estrategias simultáneas de entre ocho posibles o disponer de 16 formaciones distintas son algunas de las posibilidades que

Bajo cualquier punto de vista: ésto es FUTBOL

Los lanzamientos de penalty se efectúan simpre desde esta perspectiva posterior. Si nosotros somos los sancionados con la falta, tendremos control sobre las acciones del portero.





En los amistosos podemos elegir la habilidad de los porteros, el estado físico de los futbolistas y el número de jugadores en el campo de 7 a 11.

se nos ofrecerán de cara a nuestro papel de entrenador.

Konami, dejando a un lado su habitual línea de cartuchos protagonizados por personajes de cartoons, presenta un simulador de fútbol que sorprende por su espectacularidad y enorme jugabilidad.

El apartado gráfico se ha visto reforzado con la notable mejora de las animaciones de los jugadores y con la inclusión de algunos detalles como la presencia de linieres y cuartos árbitros, o la aparición de escenas de protesta, elementos que le dan un mayor realismo al desarrollo de los partidos.

Toda esta demostración gráfica no impide que el juego sea rápido, vibrante y realista, y su facilidad de manejo contrasta con la cantidad de acciones que se pueden llevar a cabo. Los pases y los tiros abren camino a jugadas tan rápidas como las "paredes", tan espectaculares como las "vaselinas" o tan poco habituales como una "espuela" perfecta.

Las dos únicas pegas que se le pueden poner a ese simulador son la de no contar con nombres reales para los jugadores y la de proporcionar passwords en lugar de salvar partidas. Dos detalles que pasarán desaparecibidos en cuanto oigáis el sonido ambiente, editéis vuestro propio equipo y os enfrasquéis en uno de estos apasionantes partidos hasta con cuatro amigos a la vez.

Teniente Ripley

Todo es espectáculo en este título de Konami. Desde las escenas de celebración de los goles hasta las entradas, pasando por los remates de "tijera" o la elaboración de jugadas dignas del mejor de los equipos de Primera División. Una auténtica delicia para los amantes del fútbol.





Al final de los partidos y en los intermedios se nos dará una tabla de estadísticas que, a decir verdad, podía haber sido más completa.



Como ya ocurría en la primera parte, «ISS Deluxe» permite modificar el color de todos los elementos de los uniformes.

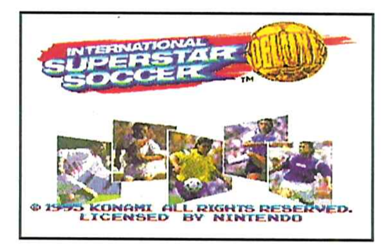


En cualquier momento del partido se puede acceder a la repetición de la última jugada. Usando los botones del pad convertiremos a Super Nintendo en una auténtica moviola.



La intervención del árbitro irá precedida por la airada queja del infractor. Arbitro y linieres son una muestra más del realismo con el que se ha adornado al juego.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	36 selecciones
Niveles de dificultad:	5 niveles
Memoria:	16 megas



Imitando a Cruiff o a Valdano

Las posibilidades para adaptar el equipo a nuestro estilo de juego preferido son casi ilimitadas.

Podremos cambiar detalles tan insignificantes como el dorsal del jugador o tan importantes como el de asignar una marca individual a cada futbolista.

Por supuesto, a lo largo del partido se podrán modificar todos los parámetros que queramos.



Antes de cada partido dispondremos de 160 puntos con los que **potenciar** las características de los jugadores. Vamos, que podremos crear un equipo a nuestra medida.

Podemos escoger **cuatro tácticas** o estrategias de juego para luego ponerlas en práctica durante el partido pulsando el botón seleccionado para cada una de ellas.

Para terminar de poner al día a nuestro equipo, podemos elegir la **formación** inicial y variar la posición de toda una línea o de algún jugador. Además es posible seleccionar a los jugadores que deben sumarse al ataque.

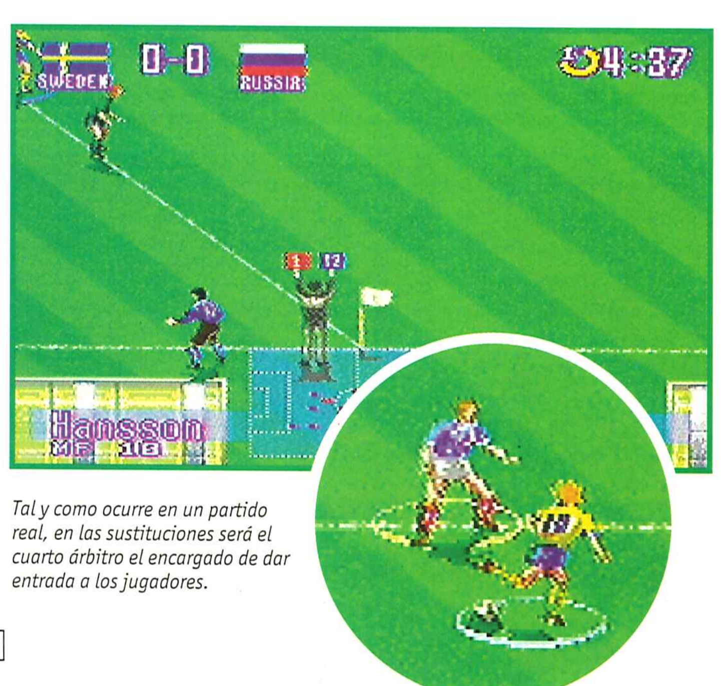
Gráficos: 95
La calidad gráfica queda patente de principio a fin. El tamaño y animación de los jugadores no ha impedido que se incluyan detalles que le imprimen, además, un enorme realismo al desarrollo de los partidos.

Sonido: 94
El sonido ambiente es bueno en general, pero la voz de un comentarista matizando la jugada es ya un detalle soberbio.

Jugabilidad: 96
Un manejo tan sencillo cómodo y divertido es difícil de encontrar en un juego que demuestra buscar el realismo y la espectacularidad en todas y cada una de las jugadas.

Diversión: 95
Será imposible aburrirse con un juego que ofrece tantas posibilidades distintas para configurar un sólo equipo. Y además permite hasta 4 jugadores simultáneos...

Valoración: 95
Es difícil encontrarse con un juego de fútbol tan atractivo gráficamente, tran completo tácticamente y tan divertido y fácil de jugar. Cierto es que se usan todos los botones del pad, pero todos están tan bien definidos que no dejan lugar a los equívocos. ISS Deluxe gustará tanto a los fanáticos del fútbol como a los que simplemente buscan divertirse con un buen juego.



Tal y como ocurre en un partido real, en las sustituciones será el cuarto árbitro el encargado de dar entrada a los jugadores.

ISS Deluxe es un juego recomendable no sólo para los fanáticos del fútbol, sino para cualquier aficionado a los videojuegos que lo único que busca es pasar un rato divertido.

Ranking:
- FIFA Soccer 96
- **I.S.S. Deluxe**
- Soccer ShootOut
- Dino Dini's Soccer

CUATRO ESTRELLAS

★★★★

PARA TU SUPER NINTENDO



MEGAMAN X²: ACCION ELEVADA AL CUADRADO

MECHWARRIOR 3050



MECH-WARRIOR 3050: TECNOLOGIA DEL SIGLO 31 SOLO PARA TUS OJOS





PREHISTORIK MAN: ¡QUE DURO ES VIVIR EN LA PREHISTORIA!



THE GREAT CIRCUS MYSTERY STARRING MICKEY & MINNIE: UN RETO A TU INGENIO Y TU IMAGINACION

...TU MEJOR JUGADA PARA ESTAS NAVIDADES. ¡SEGURO!

CAPCOM



ACTIVISION

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



SPACO, S. A.
DISTRIBUIDOR OFICIAL PARA ESPAÑA

Av. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel. (91)8036625 Fax.(91)8033576 - (91)8032245

ÍDOLOS del aire

AIR COMBAT

La capacidad de las nuevas consolas invita a los programadores a atreverse con todo. Así, Namco se ha propuesto competir nada menos que con el PC, presentando para PlayStation un juego que pertenece a un género casi exclusivo de aquel soporte: la simulación aérea.

Pero esta apuesta está más calculada de lo que parece. Os cuento. «Air Combat» es la conversión de un juego arcade de la propia Namco que incluso ya ha tenido una secuela en su famoso Super System 22. Es decir, que no es ni mucho menos la primera vez que esta compañía se enfrenta a un juego de este tipo. Además se trata de un soporte que la compañía nipona conoce a la perfección -PlayStation-, por lo que con estos antecedentes, el resultado no podía haber sido otro que el obtenido: un auténtico juegazo.

«Air Combat» no es un simulador puro y duro, tal y como los conocemos en PC. Aquí no son necesarios manuales inmensos ni teclados enteros para manejar un avión: en «Air Combat» se ha apostado más por la acción y el combate que por la simulación de vuelo en sí. Pero Namco ha sabido astutamente recoger algunos aspectos del género de PC. Por una lado, una calidad gráfica más que notable, que presenta a todas las formas (aviones, edificios, etc...) creadas a base de polígonos texturados, y por otro, una simulación del vuelo sorprendentemente real. Porque además de estar envueltos en unos escenarios impresionantes, los aparatos se mueven con una exquisita suavidad, ofreciendo también al jugador la posibilidad de controlar aspectos básicos como la velocidad, la dirección, el nivel de altura y el uso de todas las armas. Y por si alguien no se apaña con la clásica ventana de los aviones, también se ha incluido otra perspectiva en la que el jugador ve la parte posterior de su avión.

La variedad en las misiones de «Air Combat» es una de sus notas predominantes. Además de los enfrentamientos aéreos contra otros aviones, también será se nos encomendará destruir objetivos terrestres, como refinerías o ciudades enteras. Algunas de estas misiones deberán ser resueltas durante la noche.



Para redondear su trabajo, además de todas estas excelencias técnicas y jugables, Namco ha decidido obsequiarnos con unas misiones tan variadas como divertidas, en las que se alternan objetivos aéreos y terrestres, enmarcados en decorados muy diversos, y que consiguen enganchar de tal forma que no habrá quien nos despegue del pad de control.

Por todo ello podemos decir que estamos ante una auténtica joya y ante la demostración palpable de que los simuladores de vuelo también tienen cabida en las nuevas consolas.

Manuel del Campo

Namco se ha sacado de la manga unas curiosas opciones que aumentan las posibilidades del juego. Cada misión tiene un valor monetario, y con ese dinero se podrán adquirir otros modelos de aviones antes de comenzar una nueva misión. Por otro lado, esos ahorros también pueden servir para "comprar" a determinados pilotos para que nos acompañen en algunos de nuestros vuelos.





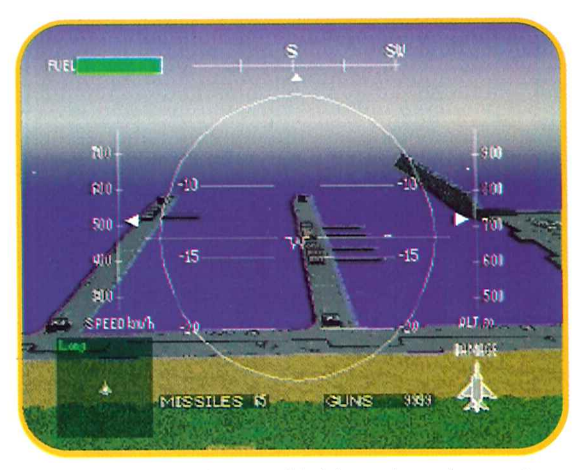
No os dejéis engañar por el "áspero" aspecto de estas pantallas con aire de aburrido simulador de vuelo. En «Air Combat» hay diversión. Y mucha.



El diseño de los aviones es totalmente real. Todos los modelos que aparecen en el juego son réplicas exactas de los aparatos a los que simulan. También se ha respetado su comportamiento en el aire.

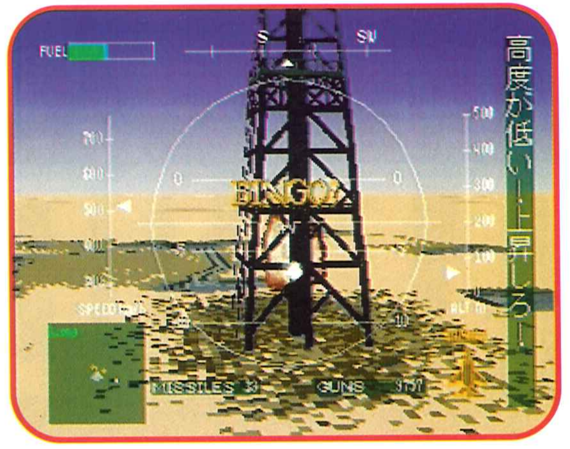


La opción de dos jugadores en « Air Combat» es más anecdótica que otra cosa ya que, al dividirse la pantalla en dos, la calidad gráfica sufre un considerable bajón. Aún así, puede resultar divertida.



Dentro de la extraordinaria calidad de este juego destacan los efectos de sonido. Tanto las voces digitalizadas del puesto de mando como los sonidos de los motores y disparos son excelentes.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Simulación Aérea
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	14 Misiones
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	16 megas



Gráficos: 91

A pesar de algún pequeño fallo técnico, su nivel es excelente, tanto en el diseño de las formas como en el movimiento de todos los aviones.

Sonido: 93

Los efectos de sonido son espectaculares, las voces digitalizadas son un auténtico lujo y las melodías, para grabárselas.

Jugabilidad: 94

El equilibrio alcanzado entre la jugabilidad y la simulación es toda una delicia. Es difícil que alguien pueda resistirse a tal oferta.

Diversión: 93

A pesar de que aparentemente pueda parecer uno de esos aburridos simuladores tan trillados en los ordenadores personales, en realidad se trata de un juego tan divertido, ameno y fácil de jugar como el que más.

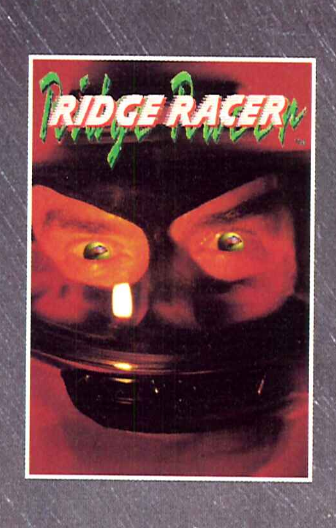
Valoración: 93

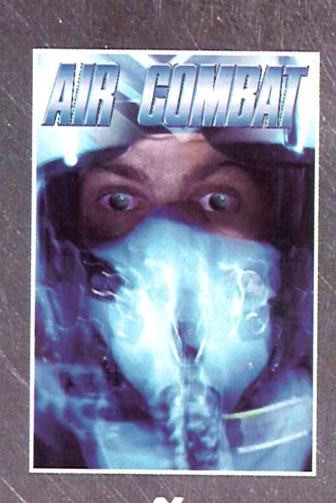
De momento hay que reconocer la gran vista de Namco al presentarse en una consola con un género tan poco tratado. Incluso un juego de menor calidad podría haber sido bien puntuado por esta razón. Pero es que da la casualidad de que, encima, se trata de un sensacional trabajo, completísimo en todos sus aspectos y con capacidad para encandilar a todo tipo de jugadores. «Air Combat» se convierte, de esta forma, en un título tan recomendable como el mismísimo «Ridge Racer» y, por descontado, en el mejor simulador de combate jamás visto en una consola.

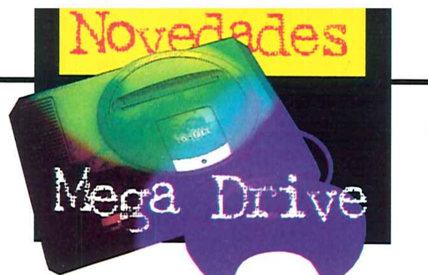
Ranking:

Air Combat

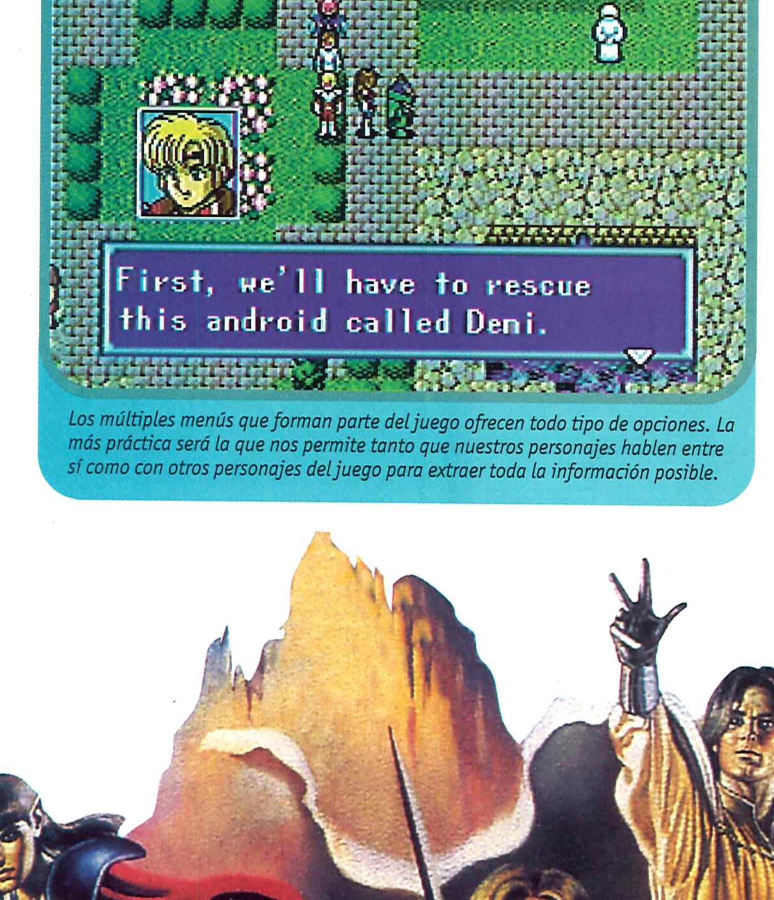
No hay ningún otro simulador de vuelo para PlayStation.


RIDGE RACER


AIR COMBAT



PHANTASY STAR IV



Los múltiples menús que forman parte del juego ofrecen todo tipo de opciones. La más práctica será la que nos permite tanto que nuestros personajes hablen entre sí como con otros personajes del juego para extraer toda la información posible.

El Rey del ROL

A pesar de que este título aparece en nuestro país con casi un año de retraso y sin traducir, estamos, sin duda, ante una de las tentaciones más fuertes para los amantes de los juegos de rol, ya que esta nueva entrega mantiene una estética muy similar a la de los demás cartuchos de la serie que tanta popularidad ha alcanzado.

La ambientación de esta aventura se encuentra a caballo entre el clásico mundo medieval y la más futurista era espacial. Guerreros, magos o arqueros combinan así su tradicional "look" con sofisticados aderezos propios del siglo XXI.

El desarrollo del juego tiene poco que ver con aventuras tipo «Soleil», ya que se trata de un título mucho más técnico, más complicado, en el que los personajes vienen marcados con un número que indica su habilidad, nivel de defensa o de ataque. Es decir, el concepto de juego está más en la línea del popular «Shining Force II».

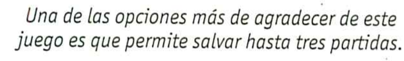
Por su parte, los combates no tienen más complicación que la de seleccionar correctamente el arma a utilizar y el orden en que queremos que ataquen nuestros personajes. Vamos, que no se basan en la habilidad pura y dura, sino que la libertad de movimientos queda más bien para recorrer las aldeas, ruinas y castillos y movernos por el mapeado del juego.

Al principio de la aventura sólo controlamos a un personaje, pero pronto empezarán a añadirse nuevos compañeros que aportarán sus propias cualidades al equipo. Armarlos a todos, dotarlos de protecciones o hechizos será fundamental para llevar a buen término nuestra misión.

Las tiendas que encontremos en las aldeas, las palabras de los transeúntes o los tres tipos de vehículos que tendremos que utilizar servirán tanto para facilitarnos nuestra tarea como para añadir nuevos alicientes a un juego que, a pesar de su aparente complejidad, se aprende a manejar rápidamente y se convierte igual de rápido en una auténtica obsesión jugable. No hay duda, «Final Fantasy IV» tiene la principal virtud de todo buen juego de rol: atrapar al jugador.

Nikito Nipongo





Una de las opciones más de agradecer de este juego es que permite salvar hasta tres partidas.



Así están marcados los accesos al siguiente nivel. Y ya sabéis que no se os permitirá salir hasta que no hayáis encontrado el objeto que se os haya pedido.



Os conviene recolectar todos los libros que podáis, porque las transformaciones en monstruos están limitadas por ellos.



La unión hace la fuerza



Krumm *ayuda empleando uno de sus ojos como pelota de golf. Al ser lanzando permite explorar el panorama.*

Ickis *consigue que sus compañeros formen una escalera humana que le permite acceder a plataformas elevadas.*

Oblina *es de gran utilidad a la hora de realizar grandes saltos. Sus compañeros la cogerán y la impulsarán con fuerza.*

Basado un una extraña serie de dibujos animados, llega este juego que nos invitará a convertirnos en aprendices de monstruo, para lo cual tendremos que hacer todo tipo de trastadas a los humanos.

Los tres personajes pueden interactuar con elementos de los decorados. Además, tendrán que investigar hasta el último rincón para localizar los deseados items. Por ejemplo, el pañal que veis arriba otorga invulnerabilidad.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	VIACOM NEW MEDIA
Programación:	REALTIME
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	+ DE 20 NIVELES
Niveles de dificultad:	2 NIVELES
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 81

Los personajes tienen un buen tamaño, pero los escenarios son muy planos. Suponemos que será por estar diseñados en función de la serie de dibujos.

SONIDO: 78

Lo más llamativo es el repertorio de efectos "espeluznantes", sobre todo los aullidos de los protagonistas al transformarse en terroríficos monstruos.

JUGABILIDAD: 82

Una vez acostumbrados a la mecánica de cambiar de personaje cada dos por tres, no presenta complicaciones a la hora de controlar a los protagonistas.

DIVERSIÓN: 79

Tras superar los primeros niveles la base del juego sufre muy pocas modificaciones, con lo que la aventura pierde ritmo y dinamismo.

VALORACIÓN: 79

La primera impresión que ofrece este «Real Monsters» es bastante buena. La idea es original y la posibilidad de combinar las habilidades de los tres personajes supone todo un aliciente. Unos personajes que, por cierto, tienen el tamaño adecuado y se mueven bastante bien a pesar de su atípico aspecto. Pero el entusiasmo inicial decae conforme se va avanzando en la aventura, ya que ésta ofrece pocas situaciones nuevas. Un juego distinto, pero al que le faltan alicientes.

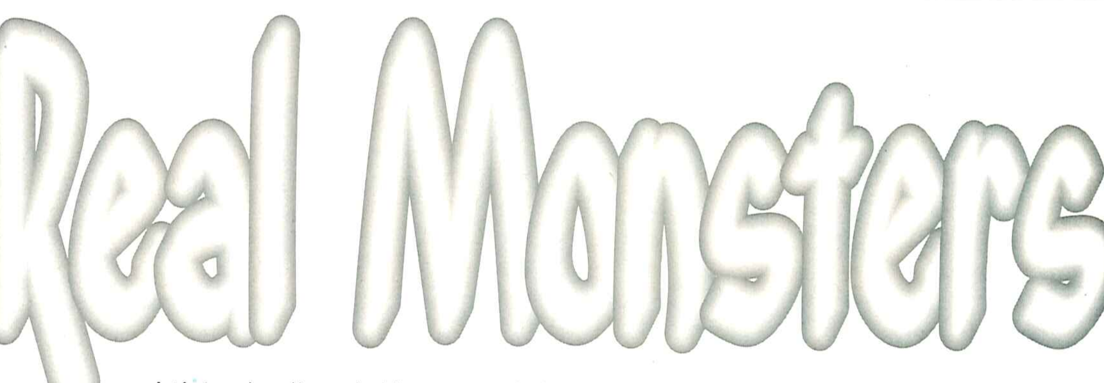
RANKING:

Animaniacs

Real Monsters

Ren & Stimpy

Lost Vikings 2

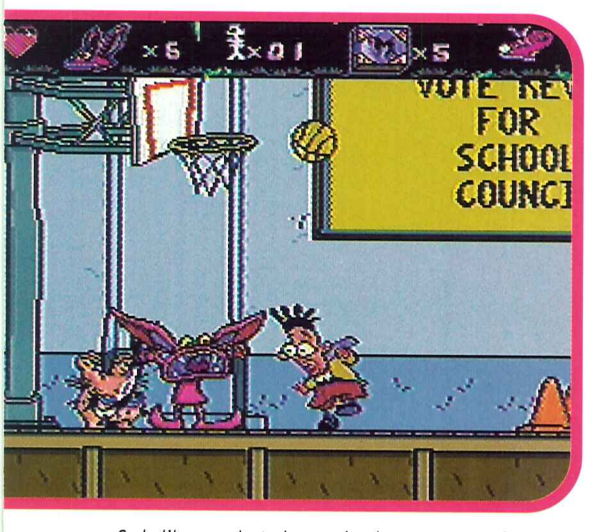


Real Monsters

"Cómo llegar a ser un buen monstruo y no morir en el intento" podría ser el lema de este juego de Viacom para los 16 bits de Nintendo.

Basada en la producción de dibujos de Nickelodeon y Klasky Csupo, "Mi profe es un monstruo", los protagonistas de esta historia son tres pequeños engendros (Icki, Oblina y Krumm) cuya máxima aspiración es convertirse en seres terroríficos.

Para ello, van a la escuela como todo buen estudiante que se precie, pero el problema les llega cuando tienen que poner en práctica todo lo aprendido. Y es en ese momento en el que entráis vosotros en juego. Vuestra misión consistirá en localizar el objeto que os indica vuestro tutor al principio de cada nivel para poder pasar a la siguiente fase. Claro que para llegar hasta cada objeto deberéis avanzar por toda clase de plataformas y tener mucho cuidado con los seres que las pueblan.



Cada libro recolectado permite dar un susto. Pulsando el botón correspondiente del pad, os transformaréis en un terrorífico monstruo que espantará al humano de turno.

Como buenos monstruos

que sois, vuestros principales adversarios serán los humanos, a los que tendréis que asustar en lugares tan normales como un colegio, las oficinas de un periódico, un museo de ciencias naturales o un centro comercial.

En medio de este ir y venir, todas las fases tienen en común un par de niveles que se desarrollan en el mismo escenario: el vertedero donde viven los tres protagonistas. Este escenario es precisamente el que se aleja del aspecto lineal y poco profundo que presentan el resto de localizaciones del juego, aunque sólo varía de una fase a otra en el ligero aumento del nivel de dificultad.

Lo importante a la hora de tomar lo mandos de «Real Monsters» es saber que los tres protagonistas deambulan a la vez por la pantalla y que que Ickis, Oblina y Krumm, además de saltar y arrojar objetos, tienen habilidades diferentes, lo que os obligará a cambiar a cada momento el personaje que controláis.

La variedad que conlleva el hecho de manejar a tres personajes casi a la vez, se ve contrarrestada en ocasiones por la falta de precisión que supone tener a los tres monstruos "amontonados" en la misma plataforma, y más cuando ésta tiene un reducido tamaño.

Sin embargo, el juego no resulta demasiado difícil de controlar una vez que se le ha cogido el aire, y aunque sólo ofrece dos oportunidades para continuar, contaréis con seis vidas para intentar llegar a ser unos monstruos titulados.

Cruela de Vil



Escuela de monstruos

Los cofres, alacenas o mesas pueden ocultar objetos no sólo útiles, sino imprescindibles para el desarrollo de la aventura. ¡No dejes sin mirar ni en un sólo rincón!



Mega Drive recibe un nuevo juego de rol que presenta numerosos alicientes, pero que cuenta con el inconveniente de no haber sido traducido al castellano.



Para moveros de un lugar a otro deberéis avanzar por un mapa que muestra aldeas, bosques y castillos en miniatura. Un detalle realmente curioso.

Las conversaciones más acaloradas dan lugar a escenas de animación propias de los dibujos animados japones.

El lugar idóneo para descansar, comprar y vender

En cada pueblo o ciudad podréis encontrar una tienda o un hotel en los que comprar y vender armas o items, así como donde recuperar la energía de los personajes heridos. Eso sí, no os olvidéis de llevar la bolsa bien repleta, porque aquí nadie regala nada.



Los símbolos que aparecen sobre estos edificios indican que en el interior hay un hotel, una armería y una "farmacia".



A la hora de comprar armas se os indicará qué personaje es el que está capacitado para portarlas.



En la farmacia encontraréis hierbas medicinales, antídotos y componentes de hechizos. Todos ellos muy útiles.

La otra manera de guerrear

Las luchas contra monstruos son más conceptuales que reales. No hay que mover a los personajes ni usar armas. Basta con decidir qué acción debe realizarse en cada momento sin perder de vista los marcadores.

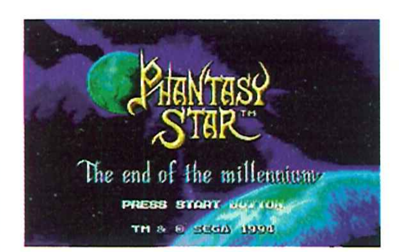


Antes del combate se decide el orden de ataque, así como el arma o hechizo que debe ser usado. También hay opción a huir.



Una de las opciones permite configurar 8 tipos distintos de ataque, de manera que baste una orden para que respondan todos los guerreros.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	ROL
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	TODO UN MUNDO
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	24 MEGAS



GRÁFICOS: 85
Ni más ni menos que los apropiados para el juego. Son detallados y nítidos, aunque en general dan una sensación demasiado estática, de poca movilidad.

SONIDO: 82
Melodías épicas que evolucionan según la situación. Ni la música ni los efectos sonoros tienen demasiado protagonismo.

JUGABILIDAD: 88
A pesar de su complejidad se aprende a manejar rápidamente gracias al sencillo control de los menús.

DIVERSIÓN: 89
A quien le guste la acción "intelectual" no podrá evadirse de su encanto. Es uno de los pocos de rol en el sentido más estricto de la palabra. Y muy divertido.

VALORACIÓN: 87
Sólo por ser un RPG auténtico, de esos que llegan a España con cuentagotas, este título ya merece ser tenido en cuenta. No podemos decir que sus gráficos impresionen ni que tenga unos efectos visuales asombrosos, pero sí es cierto que ofrece todo lo que busca el habitual de los juegos de rol: amplísimos mapeados, continuas posibilidades de elección, muchísimos personajes y enemigos, más de 200 hechizos...
Un juego complejo y sencillo a la vez, que sabe atrapar y que empuja al jugador a querer continuar.
Tan sólo tiene un defecto, aunque para muchos insalvable: está en inglés.

RANKING:
Shining Force II
Phantasy Star IV
Soleil
Story of Thor

VICTORY BOXING


Una espectacular "intro" renderizada nos enseñará la lección de que en la vida es muy bonito dar, pero a veces también es sano recibir... aunque sea una manta de golpes. Es la ley del videojuego.

El boxeo hace su primera aparición en Saturn con un juego que sabe atrapar, ofrece calidad, grandes posibilidades de diversión y sigue la tendencia poligonal que pone en pantalla enormes boxeadores rectilíneos que saben hacer contundente el movimiento de sus puños.

El juego, sin embargo, no se deja conocer en la primera partida: los luchadores parecen al principio lentos, pesados y de escasos recursos. Pero a medida que se va aprendiendo a jugar esta impresión desaparece, sustituida por la obsesión de derrotar al contrincante y mejorar las posibilidades técnicas de nuestro boxeador.

Este cambio de actitud empieza a producirse con sólo trastear en las opciones. La principal nos invita a crear nuestros propios luchadores, elegiendo todas sus características. El nuevo púgil puede ahora probar sus habilidades con un "sparring" o lanzarse de lleno a la conquista de su corona de campeón. Eso sin descartar el siempre-divertido combate entre dos jugadores.

Si la lucha se orienta a la conquista del título tendremos que escalar posiciones en el ranking derrotando a los púgiles situados por encima de nosotros. Tres barras de energía señalan el daño sufrido, la fuerza de los golpes y la capacidad de recuperación de los boxeadores. Si podemos tumbar tres veces al rival en el mismo asalto, ganaremos por KO técnico, de otro modo habrá que intentar agotar poco a poco sus tres barras de energía.

El aspecto más atractivo del juego es, sin embargo, la posibilidad que nos ofrece de desplazarnos libremente por todo el ring, optando, además, entre el enfoque de doce cámaras distintas. Este despliegue gráfico consigue que un juego tan "burro" como es el boxeo se acabe convirtiendo casi en un espectáculo que incluso puede tener su ramalazo artístico. ¿Extraño? Puede ser, pero estas son las cosas que tienen los videojuegos.

Sonia Herranz



Una de las opciones del juego permite la creación de varios púgiles propios, pudiendo elegir tanto su sexo como sus características físicas y técnicas.

El BOXEO se hace poligonal


Un aspecto curioso es la mezcla del boxeo masculino y el femenino en el mismo torneo. No os fiéis, que las chicas son de cuidado...


Los desplazamientos libres por el ring dan lugar a todo tipo de zooms que permiten apreciar el aspecto general del cuadrilátero.


Cuando el rival caiga a la lona debes apartarte rápidamente o se detendrá la cuenta atrás.

La oferta jugable de Saturn amplía su espectro gracias a este "impactante" simulador de boxeo.


Saturn sigue apostando por los polígonos. Y, a la vista de las imágenes, los resultados no son precisamente malos.



Antes de cada combate se puede entrenar una de estas tres habilidades, dando más prioridad a la que prefiramos.


La repetición tiene las opciones típicas de las moviolas, además de la posibilidad de rotar todo el ring buscando nuevos ángulos.

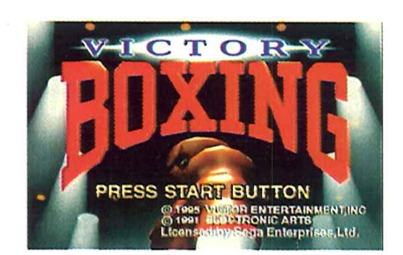
Desde cualquier punto de vista

«Victory Boxing» cuenta entre sus opciones con la posibilidad de elegir entre doce cámaras diferentes para disfrutar del combate. Los cambios de cámara se realizan con los botones superiores del pad y van saltado sucesivamente de una a otra.

Como podéis ver por las pantallas, algunas son absolutamente injugables y sirven simplemente como ejemplo estético. Sin embargo, la mayoría están concebidas para permitir que el jugador escoja la vista que mejor su adapte a su estilo y forma de jugar.



Consola: SEGA SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: JVC
Programación: JVC
Nº de jugadores: 1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases: TORNEO
Niveles de dificultad: 3 NIVELES
Megas: ---



GRÁFICOS: 90
Si no fuera por los tirones del scroll en las acciones rápidas, sería un juego perfecto gráficamente. Tampoco estaría de más algún salpicón de sudor, por ejemplo.

SONIDO: 85
El comentarista, -inglés, por supuesto-, añade mucha emoción al juego con sus gritos y parrafadas. Sólo hay música en las pantallas de selección.

JUGABILIDAD: 85
Al principio cuesta hacerse con el juego, que da la sensación de ser lento. Cuando se aprende a manejar permite muchas y espectaculares combinaciones.

DIVERSIÓN: 86
Sabe atrapar, convirtiéndose en un reto del que es difícil evadirse. Después de un par de combates se hace sumamente divertido, además cuenta con el aliciente del Modo Versus.

VALORACIÓN: 85
Si gráficamente podían haberse corregido algunas brusquedades, lo cierto es que a la hora de jugar «Victory Boxing» termina haciéndose un juego tan divertido como adictivo. Cuenta con alicientes tan importantes como la inclusión paulatina de nuevas combinaciones de golpes, o el incremento ajustado de la dificultad. Crear varios boxeadores propios y el modo de dos jugadores añaden interés a un juego que al principio no demuestra las posibilidades que verdaderamente se pueden extraer de él.

RANKING:
Victory Boxing
Muhamed Ali (MD)
Toughman Contest (MD)



SEPARATION ANXIETY

Acclaim ha conseguido en Mega Drive lo que parecía un imposible. Dos enemigos irreconciliables en las páginas de la Marvel se han aliado para luchar en los 16 bits de Sega. Y lo han hecho cuando sus destinos volvían a cruzarse en los últimos números de Spiderman publicados en España.

Porque en «Separation Anxiety», a Veneno no le queda más remedio que recurrir a la ayuda de El Hombre Araña para buscar a cinco simbiontes alienígenas. La Fundación por la Vida les ha generado a partir de unas muestras tomadas del propio Veneno, -que no es más que el resultado de la fusión entre Eddie Brock y un simbionte- y así esta extraña pareja inicia su afanosa búsqueda por las calles de NY.

Su recorrido por la Gran Manzana llega a Mega Drive en forma de un beat'em up en el que, además de simbiontes, aparece un nutrido grupo de personajes dispuestos a complicarles las cosas. Robots, centinelas o guardianes de la Fundación centran todos sus esfuerzos en que nuestros amigos, además de repartir puñetazos y patadas, tengan que poner en práctica su amplio repertorio de "acciones especiales". Así, además de trepar por las paredes, Spiderman lanzará telarañas para balancearse, golpear a sus adversarios o crear escudos de defensa, mientras que Veneno contará con la ventaja de poseer un traje con vida propia que crea pseudópodos para atacar a sus enemigos o crear barreras de protección. Y todo sin necesidad de complicadas combinaciones del pad... basta con pulsar el botón para cada acción determinada.

Lo ideal para disfrutar al máximo de «Separation Anxiety» es la opción de dos jugadores simultáneos, pero en caso de que tengáis que enfrentaros en solitario al cartucho, no os preocupéis, pues podréis elegir entre cualquiera de los dos personajes para hacer frente a este «beat'em up» de 24 megas con aire de cómic. La recompensa a este reto serán momentos de trepidante acción que te ayudarán a descargar un poco de adrenalina.

Cruela de Vil

Aunque uno sea un SUPER HÉROE con mayúsculas, una ayudita nunca viene mal. En «Separation Anxiety», los protagonistas podrán reclamarla cuando recojan el item correspondiente. Un nuevo personaje aparecerá por unos instantes y restará energía a los adversarios que se encuentren en la pantalla.

Del CÓMIC al beat'em up

Parece que Acclaim se está convirtiendo en especialista en esto de mezclar comics y videojuegos. Esta nueva intentona ofrece como resultado un título lleno de acción, variado y bastante divertido.



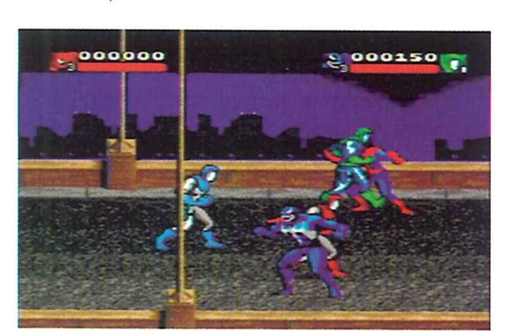
La opción de dos jugadores simultáneos os permitirá vivir situaciones como esta. En definitiva, es como si estuviérais en el interior de las páginas de un cómic, pero con el aliciente de que la acción depende de vuestra habilidad.



No sólo con telarañas se defiende Spiderman. A la hora de usar los puños, también resulta de lo más elocuente.



Los adversarios de nuestros protagonistas serán de lo más variopinto. Pero, por supuesto, al acabar cada fase aparecerán los consabidos enemigos finales que requerirán de nosotros tanta habilidad como astucia.





La cualidad del traje de Veneno es que es un simbionte. Vamos, que está vivo y, por lo tanto, las acciones que realiza son extensiones del propio traje.



Aquí tenéis una pequeña muestra de las acciones que es capaz de realizar Spiderman. Aunque la lucha cuerpo a cuerpo no se le da nada mal, lo más llamativo es emplear sus poderes arácnidos. Lo más efectivo, combinar ambas modalidades: serás invencible.

Consola:	Mega Drive
Tipo:	Beat'em up
Compañía:	Acclaim
Programación:	Software Creations
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	—
Niveles de dificultad:	0
Memoria:	24 Megas



Gráficos: 85
Los personajes están perfectamente definidos y se mueven bien por unos decorados muy efectivos.

Sonido: 81
El repertorio en el apartado musical es poco variado y los efectos sonoros son discretos, aunque no carecen de contundencia.

Jugabilidad: 86
Tanto Spiderman como Veneno se controlan a la perfección y resulta sencillo imitar sus acciones de los cómics.

Diversión: 85
Un entretenido beat'em up que alcanza su punto álgido como la participación en la acción de los dos jugadores simultáneos.

Valoración: 85
«Separation Anxiety» es un buen beat'em up y, por tanto, sabéis que su mecánica consiste en derrotar a todo bicho viviente que aparezca en pantalla para poder seguir avanzando. A pesar de que el desarrollo es bastante simple por las exigencias del género, Acclaim ha conseguido elaborar un juego entretenido que gusta desde el principio y que huye de la monotonía por su variedad de escenarios (brillantes y luminosos) y por el imaginativo repertorio de adversarios.
A destacar la excelente definición de los sprites, junto con las variadas acciones que ejecutan los dos protagonistas.

Ranking:

Batman Forever

Separation Anxiety

Power Rangers T.M.



PHANTOM 2040

EL súper héroe del siglo XXI

Este individuo de traje púrpura y nombre fantasmal que se asoma a Mega Drive no es otro que "El Hombre Enmascarado", que desde 1936 pelea en el mundo del cómic. Ahora la criatura de Lee Falk se ha convertido en «Phantom 2040» y ha trasladado su cruzada a favor de la justicia a los albores del próximo siglo, aunque manteniendo numerosos referentes con respecto la serie de dibujos animados de igual título que ha servido como base a esta aventura.

Diversos ingenios mecánicos y la todopoderosa corporación Maximun Inc., liderada por Rebecca Madison, serán vuestros rivales en este juego que tiene como objetivo evitar a toda costa que funcione un nuevo plan con el que el malvado de turno pretende controlar el mundo.

El lugar de los hechos elegido para la ocasión es Metropia, una ciudad de tonalidades oscuras transformada en un gigantesco y complejo laberinto que se convertirá en el escenario de vuestras andanzas.

A lo largo del juego iréis descubriendo que las fases no están concebidas de manera lineal y cerrada, sino que se relacionan entre sí, permitiendo el acceso a una misma zona desde varios puntos diferentes.

Este detalle resultará fundamental a la hora de jugar, ya que la mecánica básica consiste en localizar la bomba adecuada (todas ellas están numeradas) que logre abrir la puerta marcada con el mismo dígito, por lo que lo de tener un buen sentido de la orientación va a resultaros imprescindible.

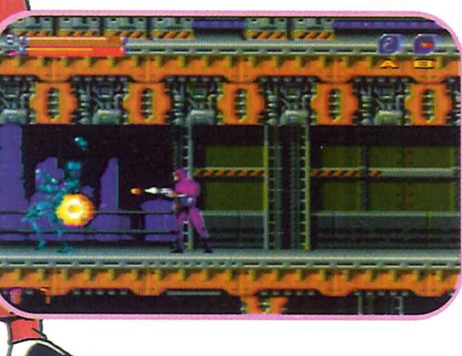
Por otra parte, vuestro recorrido estará sembrado de engendros mecánicos de diversas formas y tamaños, por lo que ya os podéis ir haciendo una idea de lo que os aguarda en «Phantom 2040»: un juego de acción salpicado con algunas pizcas de estrategia.

Otro de los elementos destacados de este título de Viacom es que esconde nada menos que 20 finales diferentes, a los que se llegará en función de las decisiones que hayáis tomado a lo largo del juego y de las rutas elegidas.

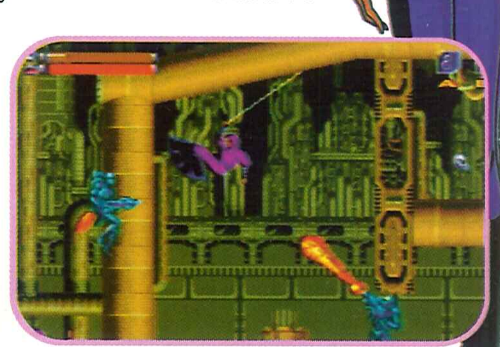
Por último, destacar el absoluto control que el jugador ejerce sobre el protagonista, el cual, y pese a tratarse de un sprite de reducido tamaño, se mueve a las mil maravillas y es capaz de realizar un buen número de acciones diferentes, incluyendo el uso de catorce armas.

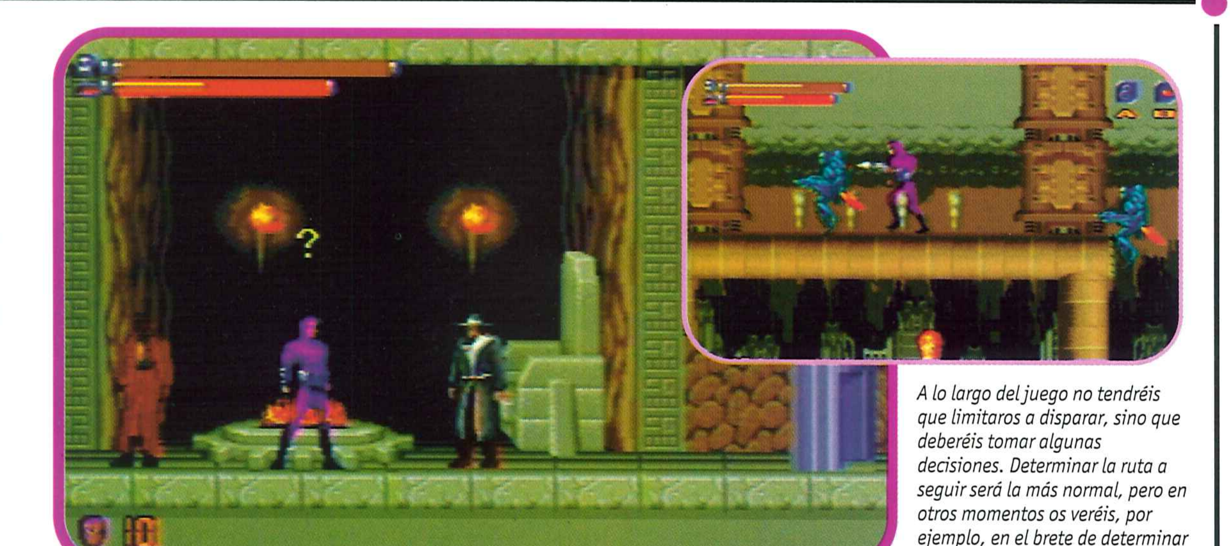
En definitiva, «Phantom 2040» es un juego divertido, extenso, minucioso, y que requerirá mucha dedicación por vuestra parte para sacarle todo el jugo que esconde en su interior.

Cruela de Vil

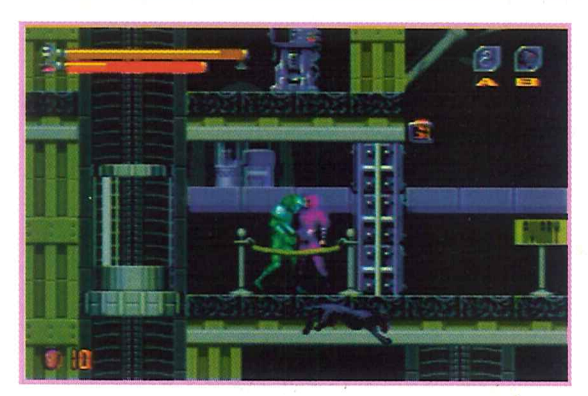








A lo largo del juego no tendréis que limitaros a disparar, sino que deberéis tomar algunas decisiones. Determinar la ruta a seguir será la más normal, pero en otros momentos os veréis, por ejemplo, en el brete de determinar a qué prisionero liberar.



Nuestro héroe también dispone de poderes especiales. "Shadow Panther" es uno de ellos y activándolo una agresiva pantera aparecerá en pantalla eliminando a todos los adversarios.



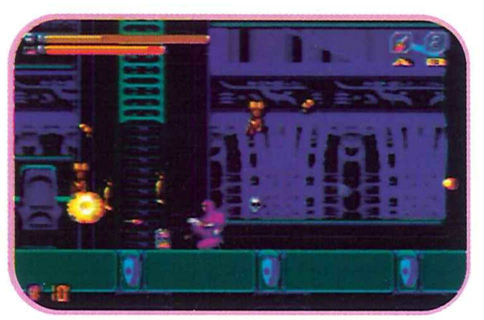
Al comenzar el juego accederemos al menú de armas y habilidades especiales. En él seleccionaremos los items que queremos utilizar, por lo que cada partida resultará diferente según esta elección.

El viejo héroe del cómic aparece en Mega Drive con un juego que exigirá de nosotros habilidad en el disparo y buen sentido de la orientación a la hora de recorrer estos laberínticos escenarios.



La tónica habitual en «Phantom 2040» es que todos los enemigos finales tengan unas dimensiones descomunales, que te obligan a luchar con suma astucia.





Es muy importante que estéis pendientes en todo momento del repertorio de items que aparecen en el recorrido. Además, obtendréis munición y energía extra al derrotar a la mayoría de los adversarios.

Consola: MEGA DRIVE
Tipo: ACCIÓN
Compañía: VIACOM NEW MEDIA
Programación: VIACOM NEW M.
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 7 FASES
Niveles de dificultad: 0
Memoria: 16 MEGAS



GRÁFICOS: 81
Los escenarios destacan por su variedad, a pesar de que se echa de menos una mayor profundidad así como más brillantez en el colorido.

SONIDO: 80
En general es bastante discreto. Sin resultar llamativo, pone el adecuado punto musical a la acción con las inevitables explosiones, disparos...

JUGABILIDAD: 86
El héroe enmascarado es un derroche de control y manejabilidad, lo que se agradece teniendo en cuenta que no estamos ante una aventura fácil.

DIVERSIÓN: 85
Con paciencia y dedicación descubriréis una extensa aventura llena de posibilidades, en la que disfrutaréis investigando cada rincón de su complejo mapeado.

VALORACIÓN: 83
«Phantom 2040» cuenta con bastantes alicientes como para gustar a los amantes de los juegos en los que pegar puñetazos y disparar a diestro y siniestro no basta. Puede que a primera vista desaliente ver unos gráficos más bien planos, alejados del preciosismo que nos invade, pero lo importante es la capacidad de diversión que se esconde tras sus escenarios. Y en esta aventura hay mucho que buscar.
Un protagonista que se controla a la perfección, infinidad de rutas a explorar y 20 finales diferentes convierten a este título en una muy atractiva oferta para Mega Drive.

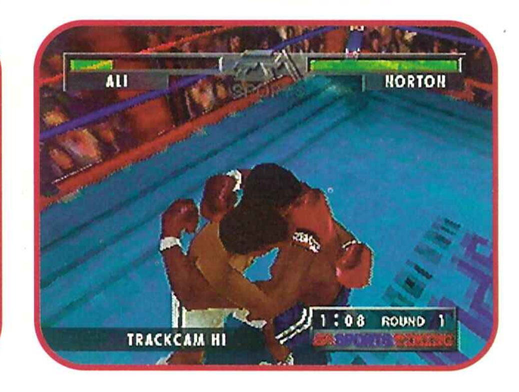
RANKING:
Judge Dredd
Phantom 2040



THE FOES OF ALI







«The Foes of Ali» supone un recorrido por la carrera de uno de los pesos pesados más famosos de toda la historia. Un recorrido que se plasma en tres diferentes modalidades de juego: exhibición, torneo y carrera deportiva.

Las tres, sin embargo, tienen en común los boxeadores que participan en los combates, ya que se trata de los púgiles reales contra los que Ali se enfrentó a lo largo de su carrera como boxeador. Son un total de 10, y podéis asumir la personalidad de Mohammed o la de cualquiera de los nueve restantes a la hora de saltar al ring.

Entrados ya en combate, «The Foes of Ali» muestra escenas en 3-D y boxeadores generados mediante la técnica de Captura de Imágenes en Movimiento, y ofrece la posibilidad de presenciar la acción desde 21 perspectivas diferentes. Por otro lado, presenta un amplio y completo menú de opciones que nos permitirán realizar todo tipo de modificaciones: desde elegir entre tres niveles de dificultad, hasta escoger la cantidad de sangre que queremos que aparezca en pantalla, pasando por la cantidad de "rounds", la duración de la cuenta para el K.O. o el número de jueces que otorgan las puntuaciones.

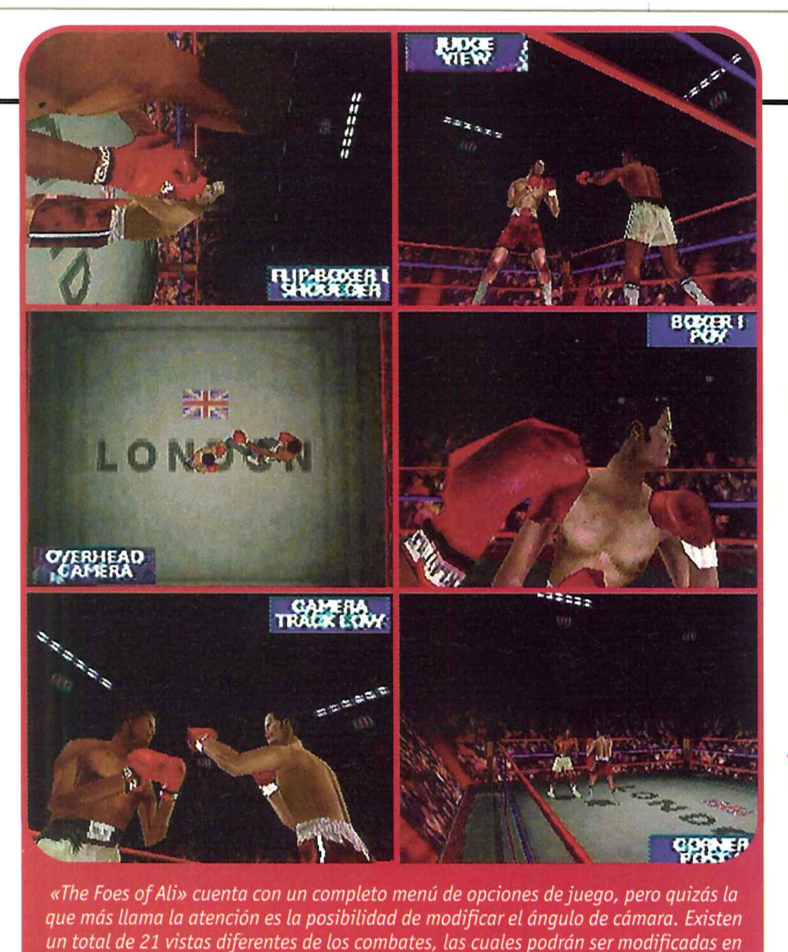
EA Sports ha concebido el juego de forma que la participación de los jugadores -no nos olvidemos de la opción de dos simultáneos- vaya más allá de pulsar repetidamente un botón. De esta forma, los boxeadores pueden realizar diferentes golpes, de distinta intensidad y efecto, mediante la combinación de los tres botones del pad con el direccional. Un sistema sencillo pero efectivo, que requiere práctica y un poco de cabeza a la hora de atacar al rival, pero que convierte a este título en uno de los simuladores de boxeo más interesantes de cuantos se han visto hasta la fecha.

Cruela de Vil

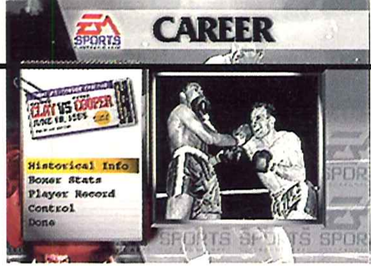
La leyenda sigue viva



Para la realización de los movimientos de los boxeadores se ha utilizado la avanzada técnica Motion Capture, que consiste en filmar a boxeadores reales y posteriormente digitalizarlos.



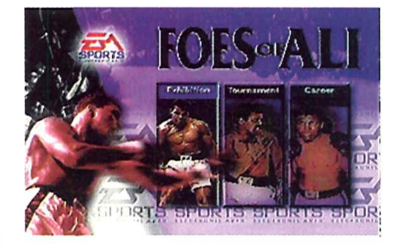
«The Foes of Ali» cuenta con un completo menú de opciones de juego, pero quizás la que más llama la atención es la posibilidad de modificar el ángulo de cámara. Existen un total de 21 vistas diferentes de los combates, las cuales podrán ser modificadas en cualquier momento que os apetezca. Hemos seleccionado seis de estos puntos de vista que constituyen un buen ejemplo de cómo podéis afrontar los «rounds».





De la mano de EA Sports llega a 3DO un simulador de boxeo que satisfará plenamente a los amantes de los mamporros.

Consola:	3DO
Tipo:	Deportivo
Compañía:	E.A. Sports
Programación:	E.A. Sports
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	Combates
Niveles de dificultad:	3 Niveles
Megas:	—



Gráficos: 82

Los boxeadores reclaman y acaparan toda la atención en este aspecto. A pesar de estar bien definidos, parecen requerir una mayor fluidez y suavidad en sus movimientos.

Sonido: 84

En su justa medida, desde las melodías a la ambientación del público, con aplausos, abucheos y las voces del "speaker".

Jugabilidad: 84

Una vez os habituéis a las combinaciones de los botones con el pad direccional, no encontraréis problemas de control.

Diversión: 82

La mecánica del juego es siempre la misma, aunque podéis innovar variando la perspectiva y los ángulos de cámara.

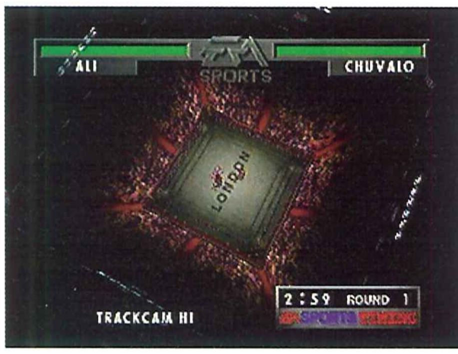
Valoración: 82

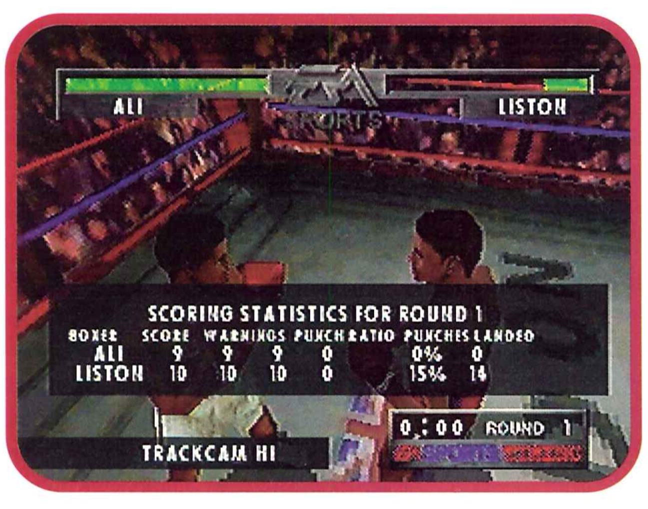
Si no os interesa el boxeo, es muy difícil que este título os pueda llamar lo más mínimo la atención. Eso sí, todos aquellos que estéis interesados en este rudo deporte encontraréis un juego muy completo en todos los sentidos.
Quizá el desarrollo esté un poco limitado, pero es que el boxeo tampoco da mucho pie para florituras: dos púgiles peleando en el interior de un ring. Y punto.
Como contrapartida, tenéis la posibilidad de presenciar 21 perspectivas diferentes, si bien es cierto que algunas complican enormemente el combate.
En definitiva, un juego bien realizado pero recomendable exclusivamente a los fans del tema.

Ranking:

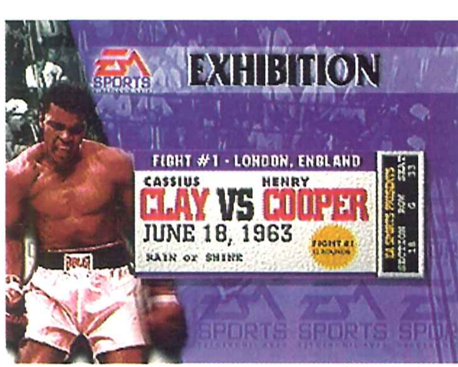
The Foes of Ali

Es el único simulador de boxeo existente para 3DO.





Al finalizar cada «round» el juego os ofrece todo tipo de estadísticas. Una buena manera de saber cómo ha sido vuestro comportamiento en el ring.



«The Foes of Ali» pone en vuestras manos la interesante posibilidad de recrear los combates más importantes de la carrera pugilística de uno de los mejores boxeadores de todos los tiempos.



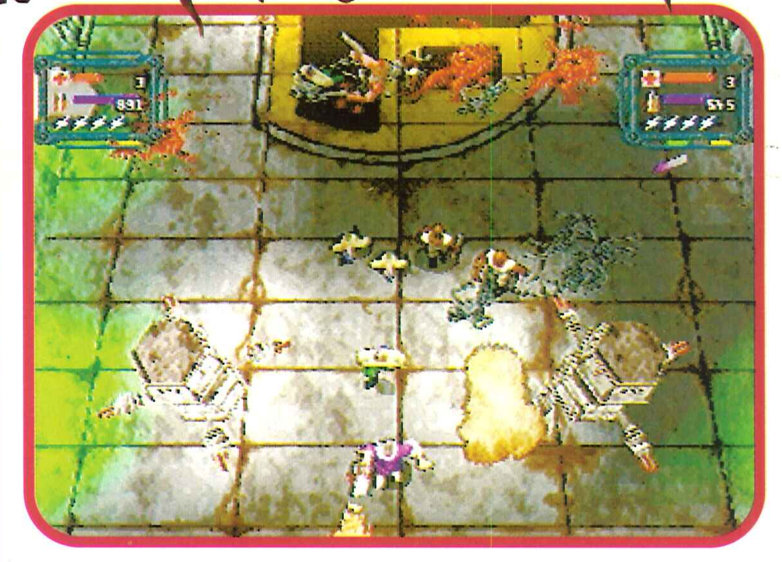
Hay un total de diez boxeadores entre los que elegir antes de comenzar a pelear y, además, un segundo jugador se puede sumar a los combates.

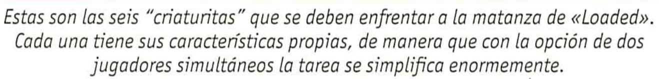




Loaded






Estas son las seis "criaturitas" que se deben enfrentar a la matanza de «Loaded». Cada una tiene sus características propias, de manera que con la opción de dos jugadores simultáneos la tarea se simplifica enormemente.

Acción teñida de ROJO

Gremlin ha querido captar la atención de los flamantes nuevos usuarios de PlayStation con un juego impactante en su calidad técnica, en su aspecto visual, en su desbordante jugabilidad y en su despilfarro de vísceras. Para ello ha creado este «Loaded», un "shoot'em up" que pondrá los pelos de punta al más osado de los jugadores.

Tan sencillo de mecánica como disparar sin descanso, «Loaded» demuestra un impecable domino de las 3D, la luz, la perspectiva y el salpicar de la sangre.

Renderizado de principio a fin este juego ofrece todo tipo de efectos visuales que van desde los acercamientos, a las rotaciones, pasando por los "morphing" de los escenarios o las explosiones de los enemigos contra las paredes de los escenarios, demostrando de esta forma una mayor preocupación por la técnica por por el buen gusto.

Existen seis personajes dispuestos a participar en esta matanza futurista, cada uno de los cuales cuenta con sus propias carcaterísticas y armas, adpatándose así al gusto de los jugadores que podrán elegir entre el más rápido, el más fuerte, el más resistente... Planteado como una cooperación entre dos jugadores simultáneos, lo ideal es que cada participante opte por personajes que se complementen entre sí. De este modo todo resultará más fácil dentro de un juego que lo único que tiene de fácil es ir a la tienda a comprarlo.

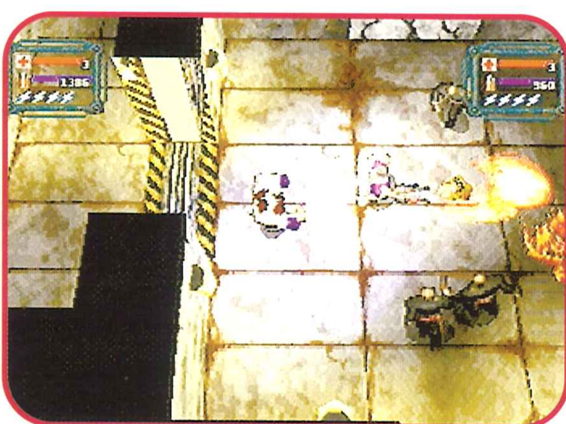
Quince niveles separan a los protagonistas de su objetivo. Cada uno de ellos está construido como un laberinto plagado de enemigos, trampas y puertas cerradas. Para superar las dificultades irán apareciendo items que aumentarán el poder de las armas, recuperarán la energía o harán de llaves electrónicas para abrir puertas. Dentro de este embrollo de pasillos habitan cientos de enemigos: robots, tanques, ratas, zombies, fantasmas, piratas... da lo mismo, todo vale mientras sean capaces de hacerte sentir constantemente atrapado y consigan que te de miedo hasta de respirar.

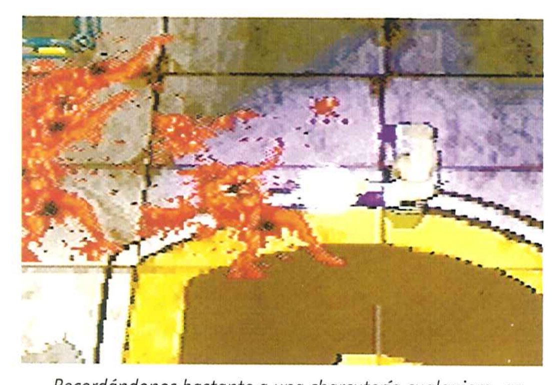
Teniente Ripley



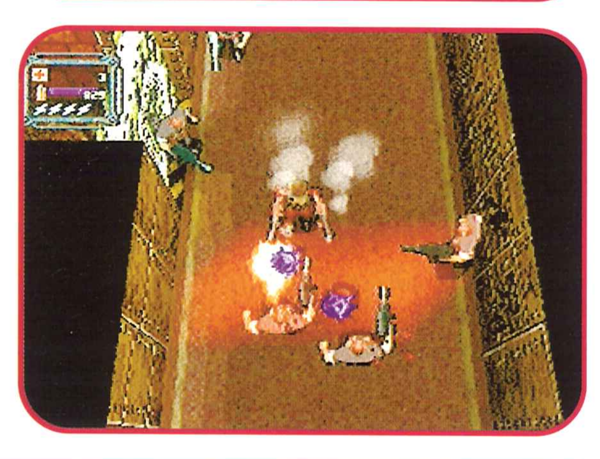
Los seis personajes que intervienen en el juego cuentan con tres bombas especiales. Cada una de ellas posee un efecto diferente, pero los resultados siempre son tan espectaculares como este.

La compañía británica Gremlin se estrena en PlayStation con un título, literalmente, impactante. Su acción "desbordante" tiene la culpa.





Recordándonos bastante a una charcutería cualquiera, en «Loaded» podremos encontrar sangre, vísceras, huesos y todo tipo de despojos salpicando suelos y paredes. No, no se trata precisamente de un juego fino y delicado.



Lo que no debes olvidar



Para salir airoso de este difícil reto, es importante ir recogiendo los objetos que vayan apareciendo. Botiquines, municiones, llaves... todo tiene su valor. Hay que aprovechar bien los items recogiéndolos sólo cuando de verdad sean necesarios.



*Cada vez que se coge una **calavera** aumenta el poder del arma que lleves en ese momento.*

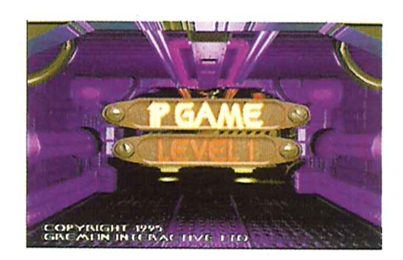


*El **botiquín** sirve para reponer una buena parte de la casi siempre maltrecha barra de energía.*

*Si no queremos quedarnos sin **munición** hay que ir recogiendo estas cajas.*

*Las **llaves** abren las puertas correspondientes a su color.*

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	SONY
Programación:	GREMLIN
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	15 NIVELES
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	—



GRÁFICOS: 91

Excelentes efectos visuales sumergen en una aventura espectacular y sorprendente, que sólo con su aspecto gráfico ya puede hacerse atractiva.

SONIDO: 89

Tanto la música como los efectos sonoros preparan el ambiente para el desenfreno de disparos y la enorme sensación de agobio que transmite el juego.

JUGABILIDAD: 87

Se maneja con comodidad, pero en el modo dos jugadores se producen demasiados barullos en los que se pierde la referencia del personaje.

DIVERSIÓN: 86

Los amantes de la acción y los juegos difíciles encontrarán en este juego la respuesta a sus necesidades. Eso sí la dificultad puede desesperar a los menos avezados.

VALORACIÓN: 87

La impactante calidad gráfica de «Loaded» se puede apreciar en cada uno de sus efectos visuales, en el control de la luz, en la apariencia de todos los escenarios. Y este es sin duda su principal valor. Después, jugando, descubriréis que no deja de ser un mata-mata, perfectamente ambientado, vibrante, y espectacular, pero también retorcidamente difícil y, -poniéndonos picajosos-, hasta un poco monótono.
Lo que también es innegable es que si se busca acción, pero acción a manos llenas, este título puede colmar las expectactivas de los más exigentes.
Escrupulosos abstenerse.

RANKING:

Loaded

Kileak the Blood



ETERNAL CHAMPIONS

La versión para Mega Drive de «Eternal Champions» fue considerada en su día como una auténtica joya, un impactante cartucho de 24 megas que elevaba el género de la lucha a la categoría de arte. Ahora -con varios años de diferencia-, aparece en formato CD, pero incluyendo un buen puñado de novedades.

El arranque del compacto es el mismo que servía como excusa a la versión de Mega Drive, aunque en esta ocasión se hace a través de una cuidada "intro"en la que el responsable del equilibrio entre el Bien y el Mal concede a una vasta galería de personajes, -que murieron asesinados en distintas épocas históricas-, la oportunidad de volver a la vida. Pero no todos contarán con este privilegio, ya que sólo uno de ellos, el que resulte vencedor del torneo, podrá regresar desde El Más Allá.

Trece personajes han sido los elegidos para entrar en combate en Mega CD, un número que amplía en cuatro la galería de luchadores que aparecían en el juego original para Mega Drive.

Dawson McShane, Ramses III, Raven Gindar y Riptide se suman así a Blade, Larcen, Jetta, MidkNight, Trident, Shadow, R.A.X., Slash y Xavier. Pero uno de los detalles más innovadores de este título es que a todos estos luchadores hay que añadirles otros nueve que se encuentran ocultos y que irán apareciendo a medida que vayáis ganando combates.

Cada uno de los personajes cuenta, por supuesto, con un amplio repertorio de golpes. Los más "socorridos" se agrupan en dos tipos: los movimientos de pericia y los especiales, los cuales se caracterizan por la facilidad con que se llevan a cabo. Sin embargo, lo que resulta verdaderamente espectacular es cuando se realizan combinaciones de varios golpes. Es cierto que este tipo de ataques requieren mucha práctica y largas horas de juego, pero sin duda los resultados merecen la pena no sólo por su belleza de ejecución, sino por su eficacia de cara a restarle energía al contrario.

En cuanto a las opciones, Neófito, Luchador y Campeón son los tres niveles de dificultad entre los que podéis elegir si optáis por "Enter Contest" (el nombre que recibe el habitual modo historia). El resto de las modalidades de juego son el Duelo, o combates contra otro jugador, y el Torneo, que acoge de uno a dieciséis jugadores en cualquiera de sus quince variedades. En cualquier caso, elijáis la opción que elijáis, os encontraréis con combates verdaderamente asombrosos.

Cruela de Vil





El número tanto de luchadores como de golpes ha sido aumentado considerablemente en esta nueva versión para Mega CD. El resultado es un juego con el que los amantes del género verán sobradamente colmados sus deseos.





Durante las escenas de introducción se os relatará, a través de imágenes tan atractivas como estas, la forma en que perdieron la vida los trece participantes en el torneo. Una inmejorable manera de meternos en ambiente.



Riptide y Ramses III son dos de los nuevos luchadores que participan en esta versión de «Eternal Champions» .Por supuesto, cuentan con sus propios escenarios para luchar.

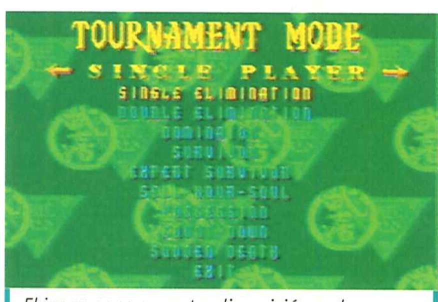


Los nuevos participantes poseen un sorprendente repertorio de golpes. Por ejemplo, Raven utiliza sus conocimientos de vudú.

Un viejo conocido de los usuarios de Mega Drive reaparece en Mega CD ofreciendo un excelente juego de lucha que supera ampliamente al original.







El juego pone a vuestra disposición nada menos que quince modalidades diferentes de torneos. Estas incluyen la participación de un jugador o de varios, e incluso la formación de equipos para luchar. Mayor variedad, imposible.

Derrotas fatales





En «Eternal Champions» existen cuatro formas sangrientas de finalizar los combates: Vendettas, Cinekills, Overkills y Sudden deaths.

Todas requieren mucha pericia y habilidad con el pad para poder llevarlas a cabo, pero los efectos son demoledores.

Consola:	MEGA CD
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 Ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	—



GRÁFICOS: 88
Los luchadores se mueven muy bien y tienen un tamaño más que adecuado. Los escenarios, por su parte, están cuidados hasta el mínimo detalle.

SONIDO: 88
Una vez más, el compacto demuestra su capacidad para deleitar de la mano de convincentes melodías y digitalizaciones.

JUGABILIDAD: 90
El repertorio de magias y golpes especiales es muy extenso y, lo que es más importante, no resulta difícil ejecutarlo. Es recomendable el pad de seis botones.

DIVERSIÓN: 91
El número de luchadores es amplio y no hay que olvidar el aliciente de los nueve personajes ocultos. Sumadle, además, un completo menú de opciones.

VALORACIÓN: 90
Hay que agradecerles a los chicos de Sega que no se hayan limitado a calcar el cartucho de Mega Drive en un CD. Y es que este compacto supera al original para 16 bits, tanto en la oferta de luchadores como en los "trucos" que emplean a la hora de combatir, circunstancia que no siempre se produce en este tipo de conversiones.
En cuanto a sus virtudes propias: gráficos brillantes, jugabilidad máxima, elevado número de luchadores, variedad importante de golpes... Una opción muy atractiva para luchar en CD.

RANKING:
Fatal Fury Special
Samurai Shodown
Eternal Champions
Mortal Kombat



En Super Game Boy las escenas previas a los combates muestran este aspecto tan colorista.

El modo entrenamiento permite elegir un luchador para probar sus golpes especiales contra un rival inmóvil. Para terminar el entrenamiento basta con pulsar start.



El instinto de NINTENDO también es portátil

Si Donkey Kong Land demostró que Nintendo no estaba dispuesta a dejar a su portátil fuera de la ruleta tecnológica que está encumbrando a su 16 bits, Killer Instinct ha servido como confirmación definitiva, pues la pequeña Game Boy recibe de Rare uno de los arcades de lucha más emblemáticos del momento

Con el atractivo añadido de su exclusividad, el apartado gráfico del juego sigue la línea que trazó Donkey Kong Land adaptando a las posibilidades de la consola la magia de los rendered del arcade original. El resultado ha sabido combinar a la perfección sobriedad con espectacularidad, aunque existen algunos problemas en la nitidez de la imagen, debido, sobre todo, a la complejidad de algunos escenarios.

Si nos centramos en la animación veremos que pocos juegos de lucha en Game Boy cuentan con luchadores con movimientos tan "reales", rápidos y encadenados. El intento de acercarse lo más posible a las técnicas empleadas en Super Nintendo hace, sin embargo, que los personajes no sean siempre discernibles de los decorados. Este defecto se agudiza al emplear Super Game Boy, (aunque una de las opciones del juego nos permite aclarar los escenarios para tener menos problemas).

La jugabilidad se ve por ello enturbiada en algunos momentos, aunque, en general, el cartucho demuestra que tiene ganas de divertir.

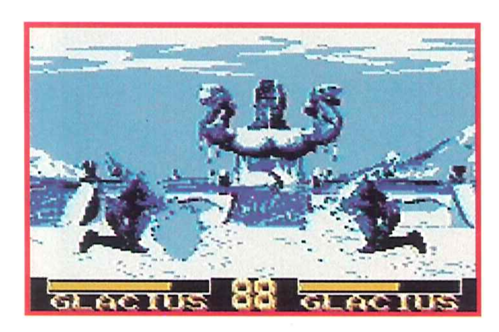
Pasando al desarrollo del juego en sí, os diremos que cada uno de los personajes mantiene los golpes especiales de la versión 16 bits, incluidos los "Dead Moves". Eso sí, el número de invitados a esta edición del torneo ha



Las animaciones de los luchadores son suaves, fluidas y espectaculares . Aunque por desgracia, a veces éstos se confunden con los escenarios.



Los golpes especiales de la versión Super Nintendo se mantienen en este cartucho. Además, su realización es fácil aún contando con la limitación de los botones.

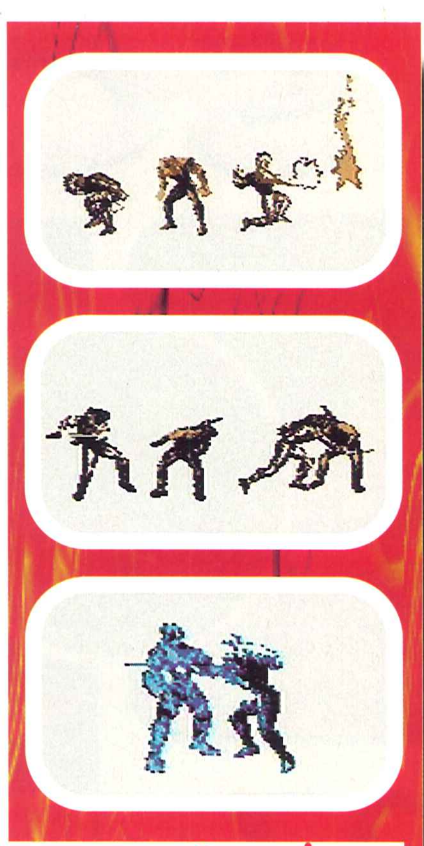




Movimientos fatales

La versión portátil de «Killer Instinct» incluye también los "Dead Moves" de la recreativa.

Para ejecutar estos golpes finales es necesario realizar un movimiento especial cuando al rival no le queda energía. Hay un "fatality" para cada personaje, pero se mantienen los "combos" y "super combos" de las demás versiones.



sido reducido: de los diez originales, sólo ocho han realizado este salto portátil, quedándose fuera Riptor y Cindel. Eyedold se mantiene como enemigo final.

Por otra parte, encontraréis tres modos de juego para probar vuestra habilidad (versus, historia y práctica), así como cinco niveles de dificultad para intentar el asalto al título.

En definitiva, que el que tenga una Game Boy podrá alardear de poseer el que iba a ser el primer arcade de lucha para Ultra 64. Podrá presumir, además, de un juego divertido y fácil de jugar.

Teniente Ripley

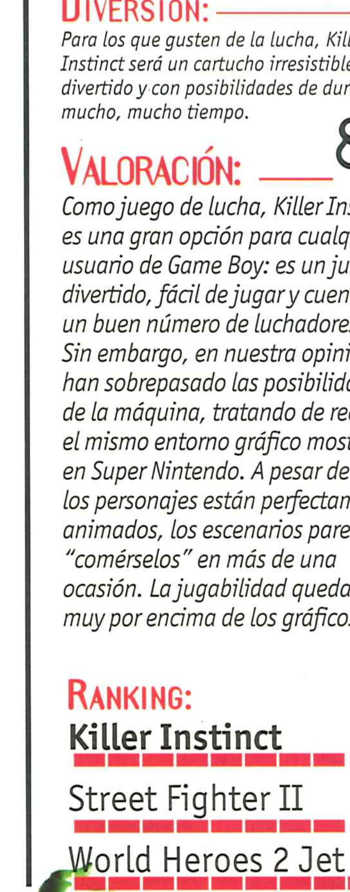


La ausencia de Riptor y Cindel se compensa sobradamente con la intensa jugabilidad y fácil manejo ofrecido por este «Killer Instinct», un juego que los amantes de la lucha no deben dejar escapar.

El juego más emblemático de Ultra 64 llega a Game Boy en una versión reducida pero tan intensa como la que más.



Aparte del marco especial, Super Game Boy permite la participación de dos jugadores simultáneos. Por lo demás, se juega mucho mejor en la Game Boy normal.



Consola:	GAME BOY
Tipo:	LUCHA
Compañía:	NINTENDO
Programación:	RARE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5 NIVELES
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 81
Al intentar lograr un aspecto gráfico lo más parecido a la versión 16 bits se ha caído en el error de enturbiar demasiado la imagen. Esto no es obstáculo para que las animaciones sean impresionantes.

SONIDO: 82
Es la banda sonora original de la recreativa y, además, suena bastante bien. Los efectos sonoros son variados y contundentes, aunque flojean un poco respecto a la música.

JUGABILIDAD: 88
Los luchadores son rápidos y con sólo dos botones se pueden realizar los golpes especiales cómodamente. Incluso dejan de importar las "confusiones" gráficas.

DIVERSIÓN: 89
Para los que gusten de la lucha, Killer Instinct será un cartucho irresistible, muy divertido y con posibilidades de durar mucho, mucho tiempo.

VALORACIÓN: 85
Como juego de lucha, Killer Instinct es una gran opción para cualquier usuario de Game Boy: es un juego divertido, fácil de jugar y cuenta con un buen número de luchadores. Sin embargo, en nuestra opinión se han sobrepasado las posibilidades de la máquina, tratando de recrear el mismo entorno gráfico mostrado en Super Nintendo. A pesar de que los personajes están perfectamente animados, los escenarios parecen "comérselos" en más de una ocasión. La jugabilidad queda, así, muy por encima de los gráficos.

RANKING:
1. **Killer Instinct**
2. Street Fighter II
3. World Heroes 2 Jet



SONIC



Una constante que se da durante todo el desarrollo del juego es la necesidad de interactuar con los escenarios. Para alcanzar algunas plataformas, Sonic deberá emplear determinados resortes,-como el cañón de agua que vemos en esta imagen-, y descubrir un montón de ayudas que se encuentran ocultas a lo largo y ancho de estos complicados laberintos.

VELOZ, pero diferente

Sonic vuelve a la la portátil de Sega mediante un cartucho de 4 megas que rompe moldes.

Porque si bien «Sonic Labyrinth» mantiene las constantes que el erizo azul presenta en todas sus apariciones, -aquí también alcanzará velocidades de vértigo, recolectará anillos y tendrá que recuperar las famosas Esmeraldas de Caos-, lo cierto es que no encontraréis por ningún lado los escenarios típicamente plataformeros en los que se suelen localizar las aventuras de la mascota de Sega.

En su lugar, os veréis inmersos en complejos laberintos formados a base e rampas -a los más viejos del lugar les recordará a un título para Spectrum llamado «Gyroscope»-, de los cuales tendréis salir en un tiempo determinado.

Cada uno de estos laberintos está formado por cuatro niveles, todos planteados con perspectiva isométrica. En los tres primeros la mecánica de juego reside en localizar las tres llaves que abren la salida y, por lo tanto, el paso al siguiente nivel. El cuarto significa el enfrentamiento con el jefe final, previa recolección de anillos, y la posibilidad de conseguir una Esmeralda del Caos.

Por su parte, cada laberinto cuenta con una ambientación diferente: cielo, mar, fábrica o castillo y, por lo tanto, con elementos propios diferenciadores con los que Sonic debe interactuar para ir de una plataforma a otra, hasta localizar las tres llaves necesarias en cada nivel antes de que el cronómetro marque cero.

La tarea no es fácil y os encontraréis además con una dificultad progresiva que se dejará notar tanto en la complicación de los recorridos como en el aumento del número de enemigos.

Cruela de Vil

LABYRINTH

Consola:	GAME GEAR
Tipo:	ARCADE
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	4 FASES
Niveles de dificultad:	10 NIVELES
Memoria:	4 MEGAS





Sonic podrá utilizar seis items a lo largo de esta aventura. Estos aparecen en pantalla como pequeños triángulos de color. Activados otorgan tiempo, vidas extra o invencibilidad.





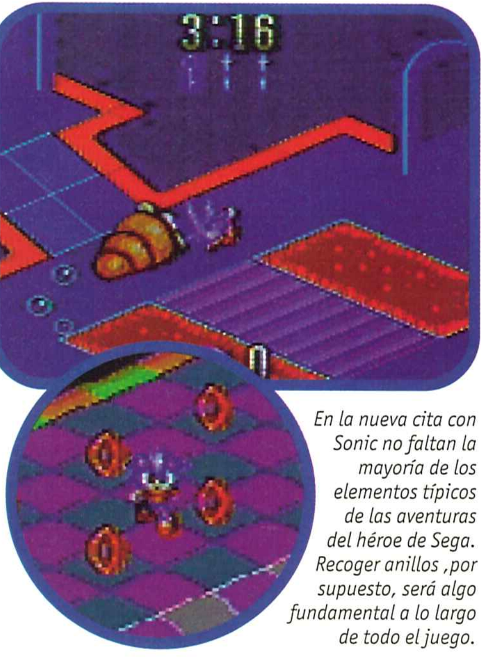
En este juego de Sonic no podían faltar las codiciadas Esmeraldas del Caos. Para recogerlas deberéis llegar hasta el cuarto nivel de cada laberinto, descender a toda velocidad intentando recolectar el mayor número posible de anillos y por último, derrotar al enemigo final de fase que allí se encuentre. Una Esmeralda aparecerá ante vosotros.

Sonic vuelve en un divertido juego en el que unos complicados laberintos pondrán a prueba nuestra rapidez de reflejos y nuestro sentido de la orientación.





Sonic necesita localizar tres llaves para salir de cada nivel. Éstas se encuentran dispersas por el mapeado, por lo que tendréis que recorrerlo a toda prisa si queréis encontrarlas antes de que se acabe el tiempo.



En la nueva cita con Sonic no faltan la mayoría de los elementos típicos de las aventuras del héroe de Sega. Recoger anillos ,por supuesto, será algo fundamental a lo largo de todo el juego.

GRÁFICOS: 90

A pesar de que el planteamiento del juego no requiere complicaciones gráficas, los escenarios son lo bastante variados y están muy bien concebidos.

SONIDO: 84

Una animadilla melodía acompaña a Sonic durante su incesante búsqueda por estos laberintos.

JUGABILIDAD: 91

Si alguien sabe de jugabilidad en el mundillo de las consolas, ése es nuestro protagonista.

DIVERSIÓN: 89

A pesar de que la mecánica es siempre la misma, el progresivo aumento de dificultad, así como la diversidad de enemigos y obstáculos, dan mucha «vidilla» al juego.

VALORACIÓN: 89

«Sonic Labyrinth» conjuga a la perfección las características típicas de títulos anteriores (rapidez y suavidad de movimientos, recolección de anillos o búsqueda de esmeraldas) con otras novedosas, como el hecho de que el juego se desarrolle en unos complicados laberintos. Además, en este cartucho todo está pensado para retar tanto a nuestra habilidad como a nuestra memoria -por aquello de recordar los caminos a seguir- con lo que la diversión ha quedado garantizada.
Por contra, el juego se queda un poco corto ya que son sólo tiene cuatro laberintos.

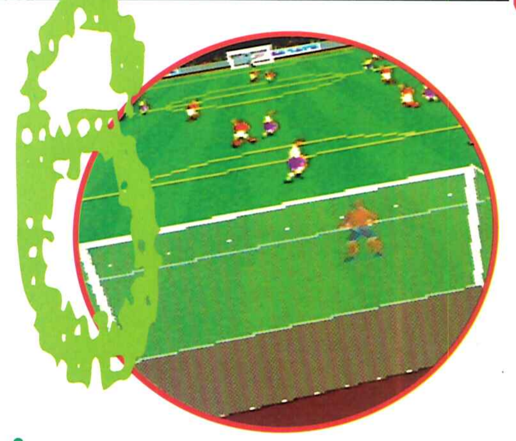
RANKING:

Sonic Drift

Sonic Spinball

Sonic Labyrinth

FIFA Soccer 96



También es fútbol, pero menos



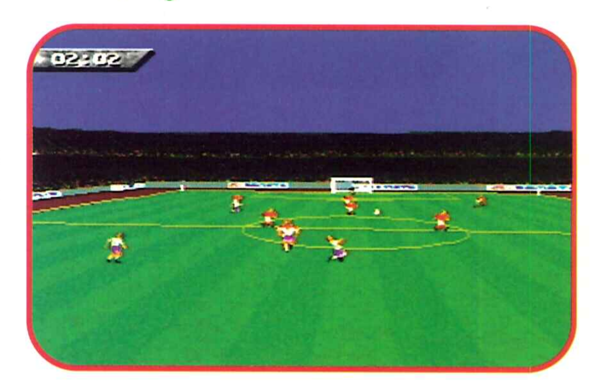
Aunque la licencia de «FIFA 96» la haya adquirido Sega, -es decir, que es esta compañía la que saca esta versión al mercado-, lo cierto es que este título para MD32X es tan de E.A. como los demás, pues no en vano la base del juego es la misma que la de las versiones para las 16 bits: una simulación exquisita del deporte rey, con 11 ligas nacionales y una internacional y con equipos y jugadores reales.

Partiendo de estas atractivas premisas, «FIFA 96» añade algunas opciones que nos permiten ejercer de entrenador y poder así llevar a cabo alineaciones, cambios, distribución de las líneas...

Pero donde este cartucho se separa realmente de las versiones 16 bits es en su apartado gráfico.

La opción de elegir entre seis cámaras distintas (aunque algunas resultan más testimoniales que jugables) permite modificar la perspectiva, lo que provoca que podamos observar los partidos desde muy diferentes puntos de vista. En cuanto a la definición de los deportistas, sí que es prácticamente la misma que en Mega Drive, si bien sus movimientos son más lentos y deslavazados: unos problemas de animación que afectan a la jugabilidad y terminan por restar enteros también a la diversión.

Por lo demás, es innegable que el gran número de equipos y competiciones hacen de éste un juego duradero. Eso sí, siempre y cuando consiga superarse la resistencia que supone su "dura" jugabilidad.



Las diferentes cámaras permiten optar entre seis vistas distintas, dependiendo del estilo de juego que prefiráis. Así, encontraréis desde la vista cercana más espectacular, a la aérea más jugable.



MD 32X
Sega
72

Es difícil controlar el juego, ya que a su habitual dificultad se suma la provocada por los problemas de scroll.



Entre las opciones básicas del juego encontraréis la posibilidad de desconectar faltas, fueras de juego y lesiones. También se os permitirá elegir el idioma para contar con los menús en castellano.



PARODIUS

Un matamarcianos intemporal

«Parodius» retoma el clásico shoot'em up de Konami invitando a participar en el matamarcianos más loco visto nunca. Bueno, mejor dicho los dos más locos, ya que contiene dos juegos distintos: uno muy parecido al de Super NES y otro que incluye nuevos personajes.

Su principal virtud es su adictiva mecánica, pero no aporta nada nuevo ni cumple las expectativas que crea una consola como PSX. Lo mejor es que podréis disfrutar de un mata-mata tradicional sin recurrir a vuestra vieja consola.

PlayStation
Konami
70

EXO SQUAD

Ser variado no es suficiente



«EXO Squad» es un juego atípico, compuesto de una sucesión de géneros dispares como el shoot'em up, el beat'em up y la lucha uno contra uno. En cualquier caso lo más importante es tener una buena puntería y grandes dosis de paciencia, ya que el juego no termina de cuajar en ninguno de los géneros que toca. Puede resultar entretenido al principio, pero al final termina cansando.

Mega Drive
Virgin

69

3D Lemmings

Locura en tres dimensiones





El juego ofrece 10 escenarios temáticos distintos con 100 niveles, 20 de ellos de entrenamiento.

Los Lemmings han vuelto para protagonizar un puzzle en tres dimensiones infinitamente más difícil que cualquiera de los anteriores. La base del juego de Psygnosis sigue siendo la misma: llevar sanos y salvos a estos ratoncillos de pelo verde hasta su guarida. Sin embargo, el paso a los 32 bits ha cambiado unas cuantas cosas.

Por ejemplo, los escenarios. Ahora no es suficiente con preocuparse de un plano horizontal, sino que los escollos se reparten en las tres dimensiones del espacio, obligándonos a cambiar de cámara y rotar los escenarios continuamente. Por suerte, para hacer frente a esta situación los Lemmings han aprendido nuevas habilidades, con el consiguiente incremento de la dificultad que ello conlleva. De hecho, todos los botones del pad de la PSX sirven para algo, consiguiendo que el jugador se pierda en más de una ocasión o no dé a basto para controlar todos los aspectos del juego.

Esta elevada dificultad, tan poco corriente en las consolas, hace que el juego esté destinado a un público muy específico. No basta con ser aficionado a la estrategia o a la inteligencia, hay que ser además una persona con los nervios de acero. Para los que cumplan estas premisas, será un juego absorbente. El resto acabará desquiciado al ver como los lemmings se despeñan una y otra vez por el mismo precipicio.



Una cámara permite seguir el juego desde los ojos de un lemming. Curioso, pero poco jugable.





RAYMAN

Absolutamente brillante

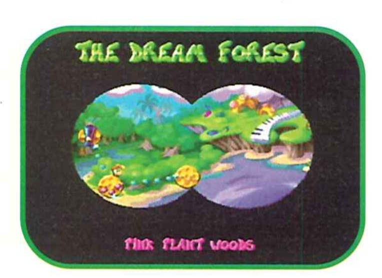


Rayman recibirá nuevos poderes gracias a la colaboración del hada Belilla.



Definición gráfica, animaciones geniales y sentido del humor. Así es «Rayman».

Este título de Ubi Soft para Sega Saturn rebosa buenas cualidades en todos sus aspectos, como ya ocurría con la versión para PSX comentada en nuestro último número. Tanto desde el punto de vista gráfico como desde el sonoro, «Rayman» está excelentemente realizado y posee la brillantez de las producciones de dibujos animados. Pero aparte de ser una pequeña joya técnica, a la hora de jugar os encontraréis ante una extensa y divertida aventura de plataformas.









«Rayman» está concebido con equilibrio, el necesario para que el nivel de dificultad aumente progresivamente y dote de interés al juego, pero sin que se convierta en una aventura imposible de completar. Además, ofrece la posibilidad de salvar hasta tres partidas.

Veinticinco escenarios que debéis recorrer de arriba abajo configuran las seis fases de «Rayman». Vuestro cometido a lo largo de las mismas consiste en localizar todas las jaulas donde han encerrado a los tings, y hay nada menos que seis en cada nivel. Para ello, Rayman salta, camina y es capaz de colgarse de lianas. Y a medida que avance en su aventura, puede recibir nuevos poderes de manos de los personajes con los que se vaya topando.





El éxito del parque depende en parte de la buena colocación de las atracciones.



La calidad de las atracciones aumentará en función del capital dedicado al desarrollo.

THEME PARK

El divertido negocio de los parques de atracciones





Pese a que en un principio Arcadia no estuvo dispuesta a distribuir en nuestro país «Theme Park» para Super Nes, lo cierto es que al final ha cambiado de opinión. Quién sabe, quizá influida por el éxito de este mismo programa en Mega Drive. Sea como fuere, lo verdaderamente importante es que este simulador de parque de atracciones ya hace las delicias de un buen número de mentes pensantes españolas.

La base del juego es la construcción de un parque de atracciones que satisfaga al máximo posible de público para que sea rentable. Sin rentabilidad no hay dinero, y sin dinero se acabó el juego. La construcción del parque implica tanto seleccionar el lugar donde van a instalarse las atracciones como poner a pensar a los ingenieros en nuevos cachivaches, tiendas y mejoras técnicas. Pero todo esto cuesta dinero, claro. Al igual que contratar mecánicos, guardas y limpiadores, hacer pedidos de patatas fritas y helados o jugar en bolsa. La habilidad a la hora de manejar nuestros recursos económicos y manipular al público será imprescindible. Así, por ejemplo, puede resultar conveniente aumentar la cantidad de sal en las patatas fritas para luego subir el precio de la Coca Cola.

Se trata, obviamente, de un juego complejo, pero este detalle es precisamente lo que impide que se haga monótono. Nunca se dejan de aprender cosas nuevas, y conseguir instalar un parque se convierte en un reto que puede llevar mucho, pero que mucho tiempo.



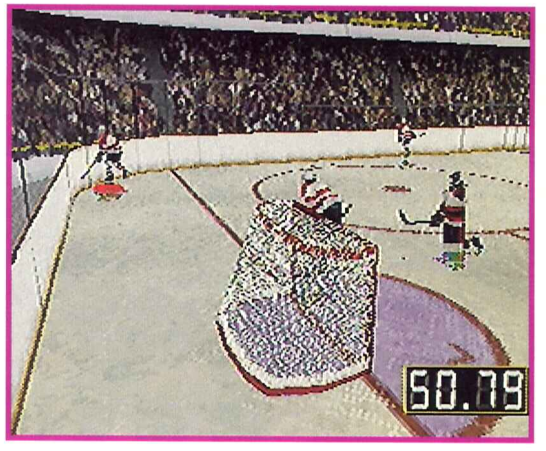




SEGA the GAME is NEVER Over.
CLASIFICADAS "X"
PRECIO RECOMENDADO
19.900ptas.
MEGA DRIVE 32X
LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO
ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD
FIFA SOCCER 96
Virtua Fighter
MEGADRIVE 32X
MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

NHL Hockey

Genuino deporte americano



En este «NHL Hockey» Sega os ofrece siempre la mejor perspectiva para poder seguir las evoluciones del partido, utilizando diversos movimientos de cámara y zooms que acercan la acción a la pantalla.

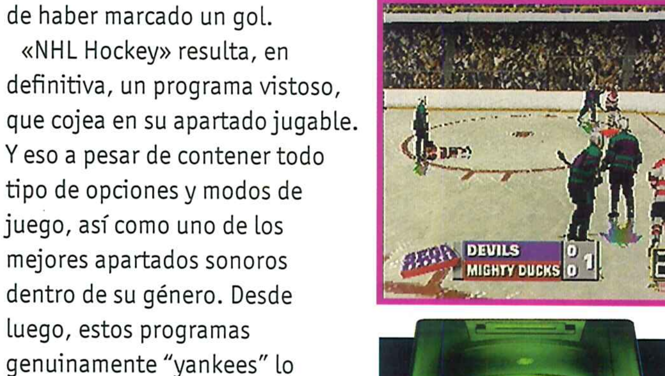


Como ya hemos visto en otros juegos deportivos de los nuevos soportes, aquí también se han incluido imágenes reales en la "intro" y los descansos.

Sega Sports se ha esmerado en crear un producto a la altura del soporte al que va destinado, al menos en sus aspectos técnicos. Así, este programa es el primer juego de hockey con jugadores pre-renderizados y ofrece una calidad técnica lejos del alcance de las 16 bit. También es cierto que las figuras de los jugadores se pixelan en los primeros planos, pero en general la realización del juego es notable.

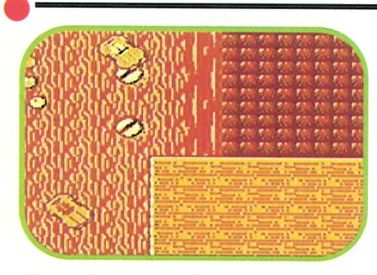
Más discutibles son los aspectos referentes al control. En principio, el manejo de los jugadores no presenta muchas dificultades, pero a medida que transcurren los partidos se recibe la sensación de que cuesta hacerse con la dinámica del juego. Los jugadores no siempre responden con celeridad a las ordenes del pad, y la ejecución de pases y disparos a portería resulta más complicada de lo esperado. Así las cosas, no es una tarea imposible hacerse con el juego, pero es posible que más de uno llegue a desesperarse antes de haber marcado un gol.

«NHL Hockey» resulta, en definitiva, un programa vistoso, que cojea en su apartado jugable. Y eso a pesar de contener todo tipo de opciones y modos de juego, así como uno de los mejores apartados sonoros dentro de su género. Desde luego, estos programas genuinamente "yankees" lo tienen bastante crudo en nuestro país, pero si además los programadores se empeñan en complicar las cosas...

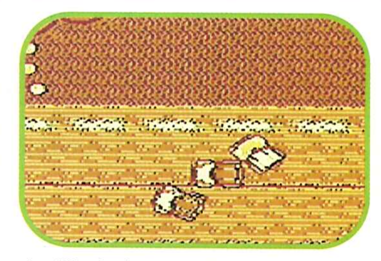








El tamaño de los coches y escenarios está muy bien adaptado a la pantalla de GB.



La dificultad creciente del juego es uno de los aspectos que lo hacen irresistible.

MICROMACHINES 2

Tan pequeños y tan divertidos

Los autos locos de Codemasters van a celebrar su segunda fiesta en Game Boy. Una fiesta basada en la simpatía, la originalidad y las ganas de divertir. Y es que evadirse al encanto de estos cochecillos es tan difícil como salir airoso de las trampas que ocultan sus hilarantes circuitos.

Codemasters se ha encargado de que la calidad gráfica no se vea enturbiada por la ausencia de colores. Y es que la definición es tan alta, que acabas por olvidar que originariamente era en color.



Encontraréis muchos vehículos nuevos, cada uno con sus propias características.



VR TROOPERS

Clónicos de los Power Rangers



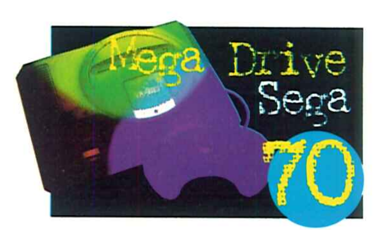
El pequeño tamaño de los personajes y su control poco fiable limitan la jugabilidad.



El último beat'em up de Sega para Mega Drive y Game Gear está basado en una serie televisiva americana que sigue los parámetros de los archiconocidos Power Rangers. A saber, un grupo de jóvenes que en virtud a especialísimos poderes se transforman en los defensores del mundo.

El desarrollo del juego se reduce a luchas uno contra uno entre los héroes y los villanos. Y dentro de él, dos modos de juego ofrecen a los jugadores otras tantas posibilidades. Por un lado está el modo historia, que sólo permite elegir personaje entre los buenos de la película, y por el otro el modo versus, que sí da camino libre para optar entre los VR Troopers o sus mecánicos enemigos.

En cuanto al aderezo gráfico, peca de excesiva sencillez. Los personajes son pequeños, los golpes poco espectaculares y los escenarios simples y carentes de originalidad.





KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™ DELUXE
40 características nuevas y mejoras sobre el juego de Fútbol número uno de SNES 1995. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Lo nunca visto en un juego de fútbol.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LICENSED BY Nintendo
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Advertencia: Estos dos títulos son los mejores juegos de fútbol que puedas encontrar, y aunque tienen el mismo nombre, su contenido no es nada parecido como ocurre en segundas partes.
Antes de adquirir un juego de fútbol asegúrate de que se llama "International Superstar Soccer" o "International Superstar Soccer DELUXE" de Konami.
Marca GOL con KONAMI
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
GIVE 'N GO™
Ya está aquí el juego que todos los aficionados al Basket soñaban tener.
NBA y los símbolos de los equipos de la NBA usados en este producto son marcas registradas. Diseño , derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus equipos respectivos no pueden ser usados, total o parcialmente, sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. 1995, Todos los derechos reservados. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo.
DISTRIBUIDO POR:
GISBOR, S.L.
IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI
Tlf. (91) 431 21 45 Fx: (91) 431 22 28
KONAMI

MORTAL KOMBAT II

A falta del tres, bueno es el dos



La versión de Saturn de «Mortal Kombat II» mantiene los mismos doce luchadores del arcade y de las versiones para los 16 bits.

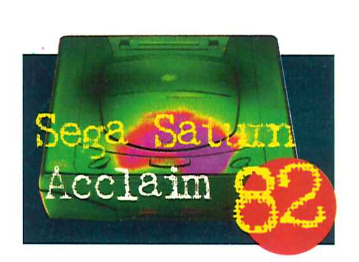


La misma intro que disfrutamos en el arcade nos pondrá al tanto de la historia del sanguinario torneo. Digitalizaciones a tutiplén.

Cuenta el dicho que más vale tarde que nunca, y eso es perfectamente aplicable al «MK2» para Saturn. La mayoría de las consolas (incluida PSX, su más directa rival) ya cuentan en sus filas con la tercera entrega de esta saga, pero la 32 bits de Sega se conforma por el momento con ofrecernos la segunda. Eso sí, el retraso puede ser perdonable si se tiene en cuenta el buen tono general que muestra este compacto.

Aunque no se puede hablar en el sentido estricto de un despliegue de novedades, «MK2» para Saturn aprovecha todas las posibilidades del soporte para mejorar claramente algunos aspectos. El más evidente y perfectamente apreciable a simple vista es el gráfico, con unos personajes mejor definidos, de mayor tamaño y con un movimiento más fluido. Junto a esta calidad gráfica también cabe destacar que tanto las melodías como los efectos sonoros han sido mejorados ostensiblemente, para alegría de los mitómanos.

Entre las cosas que permanecen inalterables respecto a todas las versiones anteriores, podemos citar su enorme jugabilidad, la perfecta respuesta de los luchadores al pad y una fidelidad casi absoluta a la recreativa que la vio nacer.





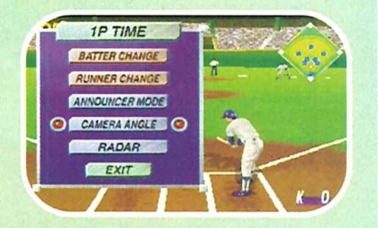
Los fatalities, los friendship y los babalities siguen siendo uno de los mayores atractivos del juego de Acclaim.



Esta versión es, sin duda, la más parecida a la recreativa.

WORLD SERIES BASEBALL

Ese desconocido deporte del bate



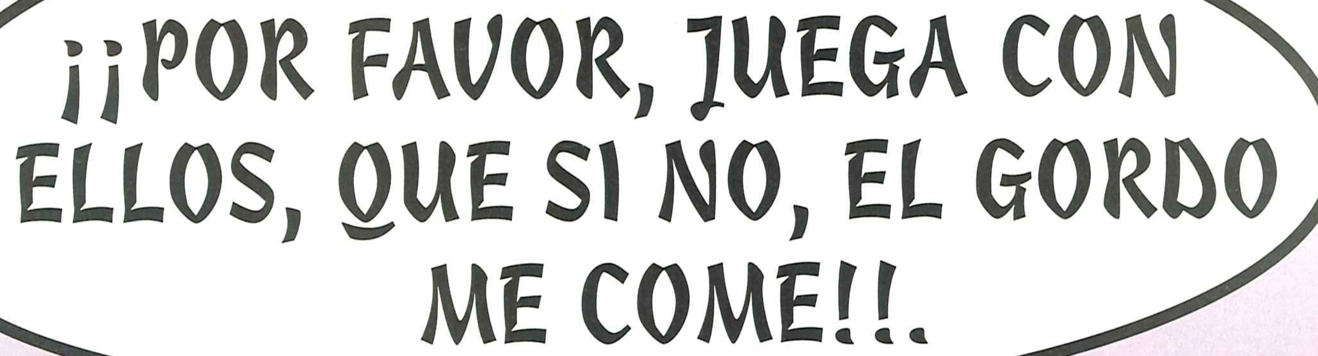


Contra todo pronóstico, Sega ha decidido poner a la venta en España el primer simulador de béisbol para su Saturn, noticia que agradecerán los amantes de este curioso deporte marcadamente yankee. El juego luce un espectacular aspecto gráfico, formado por jugadores digitalizados y escenarios con precisos mapeados de texturas. Además, podréis elegir entre varias cámaras diferentes para no perder detalle del juego.

En cuanto a opciones, el juego permite la configuración de ligas y jugadores propios. Y todo ello aderezado con los comentarios de un locutor.

Lo malo de este título es que se trata de un deporte con pocos seguidores en España y que resulta difícil de jugar para los profanos. Eso sí, su calidad técnica merece ser tenida en cuenta.

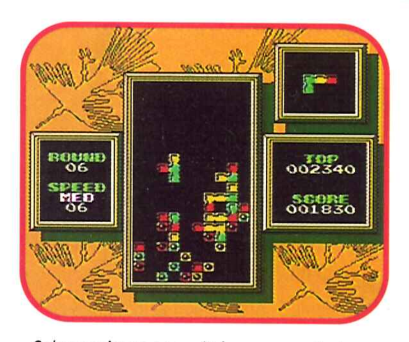




¡¡POR FAVOR, JUEGA CON ELLOS, QUE SI NO, EL GORDO ME COME!!.

TETRIS

La "tetrismanía" vuelve a N.E.S.

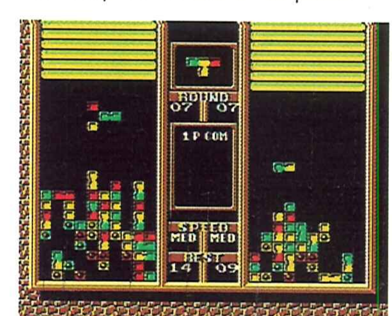


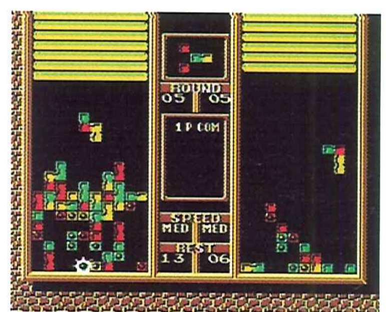
Colocar piezas geométricas se convierte en todo un arte de la mano de «Tetris 2».

El clásico de Alexey Pazhitnov regresa a los 8 bits de Nintendo con la salvedad de que se trata de «Tetris 2», el cartucho que se estrenó a todo color en Super Game Boy y ahora se traslada a N.E.S. Explicar a estas alturas lo que es el Tetris sobra, ya que cualquiera ha jugado alguna vez a él, o por lo menos ha visto jugar. Lo que sí es necesario es señalar las novedades que se incluyen en esta segunda parte.

«Tetris 2» conjuga la modalidad de juego de su ilustre antecesor con la del también súper adictivo «Dr. Mario». Esto se traduce en que, además de colocar piezas, tendréis que juntar varias del mismo color para eliminar las partículas centelleantes que constituyen vuestro objetivo. Sólo cuando acabéis con todas las que aparecen en pantalla, pasaréis de nivel.

Un principio sencillo, tanto como los gráficos del juego, pero capaz de mantener durante horas el interés por el cartucho sin que decaiga ni un ápice. Y además, no falta la opción para dos jugadores simultáneos, o bien la de competir contra la máquina.





Como suele pasar, el juego gana con la opción de dos jugadores simultáneos.



KOLIBRI

Un shoot'em up ecológico



Nuestro alado protagonista se desplazará por unos escenarios idílicos, sacados de un cuento de hadas.

A pesar de su aparente tranquilidad, la Naturaleza también puede esconder muchos peligros.

Un género tan clásico como el mata-mata retorna a Mega Drive 32X con un lavado de imagen digno de verse. «Kolibri» se basa en los tópicos del género, pero olvidándose de espacios siderales y toda clase de alienígenas. Su protagonista es un pequeño colibrí, que debe eliminar insectos y devolver el color a las flores para que la Naturaleza recupere su equilibrio.

Los escenarios por los que vuela el protagonista recrean paisajes que parecen sacados de un cuento de hadas. Cascadas y arboledas se convierten en unos bellos pero peligrosos parajes en los que, aparte de enemigos, encontraréis numerosos items. Así, escudos de protección, energía extra y, sobre todo, un amplio repertorio de armas llegarán a vuestras manos.

«Kolibri» cuenta con tres niveles de dificultad y la posibilidad de emplear los passwords que se obtienen cada vez que se completa un nivel. Todo ello completa un shoot'em up entretenido, que gana bastante con la participación de dos jugadores simultáneos, aderezado con unas suaves melodías en consonancia con la belleza de los escenarios.







hardware

pads

SEGA Saturn y SONY PLAYSTATION



THE EXPLORER
- Pad de control digital
- 8 botones de disparo
- Disparo automático con 8 selectores independientes
- Control digital de 8 direcciones
- Cable extra largo
- Movimiento ralentizado

THE TERMINATOR
- Pad de control digital
- 8 botones de disparo con indicador luminoso
- Control digital de 8 direcciones
- Cable extra largo
- Nuevo diseño ergonómico para mejor control



THE VOYAGER
- Pad de control digital
- 8 botones de disparo
- Disparo automático con 8 selectores independientes
- Control digital de 8 direcciones
- Cable extra largo
- Movimiento ralentizado



CONTROL STATION PAD
- Pad de control digital
- 8 botones de disparo
- Control digital de 8 direcciones
- Cable extra largo
- Nuevo diseño ergonómico para mejor control



STATION MASTER PAD
- Pad de control digital
- 8 botones de disparo
- Disparo automático con 8 selectores independientes
- Control digital de 8 direcciones
- Cable extra largo
- Nuevo diseño ergonómico para mejor control
- Movimiento ralentizado

Logic 3

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELEFONO **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91-754 55 40**

MICROMACHINES 2
Los más grandes



Pocos juegos de coches son tan adictivos y divertidos como estos «Micromachines».

Decir «Micromachines» es lo mismo que decir adicción y jugabilidad endiablada, como ya demostraron en su primera aparición en Super Nintendo, donde se convirtieron en un dechado de rapidez y diversión sin límites. Por supuesto, a los Micromachines les sigue gustando competir en los lugares más inusuales, así que veréis como la bañera, la mesa de la cocina o un pupitre se convierten en los escenarios de sus carreras. Todos estos lugares se transformarán en unos circuitos de trazado sencillo y efectivo desde el punto de vista gráfico, pero muy completos gracias a la



multitud de obstáculos y recovecos que presentan.

Si ya para un solo jugador «Micromachines 2» resulta altamente recomendable, no debéis olvidar que el juego está pensado hasta para cuatro jugadores simultáneos. Sin lugar a dudas, este título es una auténtica maravilla que no debéis pasar por alto.



Super Nintendo
Ocean
91

CLOCKWORK KNIGHT 2
Plataformas de alto nivel



La excelente calidad de los gráficos es una constante a lo largo de la aventura.



Tongara de Pepperouchau regresa a Saturn con la segunda parte de sus aventuras, en compañía de los mismos personajes con los que hizo su debut. Es más, este «Clockwork Knight 2» se puede considerar más bien una continuación que una secuela. Una continuación que se hace palpable tanto en el desarrollo como en la técnica empleada, ya que de nuevo es el rapto de Chelsea el motivo por el que Pepperouchau se pone en marcha a lo largo de un brillante universo de plataformas.

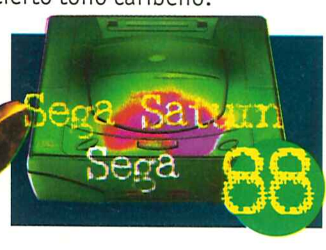
«Clockwork Knight 2» vuelve a jugar con el efecto de tridimensionalidad a base de polígonos, cuando, en realidad, todo lo que vemos en pantalla se lo debemos a sprites pre-renderizados y a unos escenarios cuidados hasta el mínimo detalle. Con todos estos elementos se consigue una perfecta sensación de profundidad, acrecentada por los constantes juegos de cámara y efectos visuales. La mayoría están conseguidos con limpieza y efectividad, aunque en ocasiones no se han alcanzado los mismos niveles de brillantez.

Diez nuevas fases os esperan en «Clockwork Knight 2». En todas ellas resulta tan importante alcanzar la salida como explorar a fondo todos los rincones, ya que cada nivel abre la puerta a infinidad de



habitaciones secretas en las que podéis encontrar todo tipo de bonificaciones.

Se mantienen constantes gran parte de las características de la primera entrega. Así, por ejemplo, las acciones básicas que realiza el protagonista son las mismas. También se mantienen las “trileras” fases de bonus y la recolección de monedas para lograr oportunidades extra de continuar. Y todo ello rematado con una fastuosa intro en plan musical de Broadway con cierto tono caribeño.



Sega Saturn
Sega
88

RAIDEN PROJECT
De la recreativa a casa

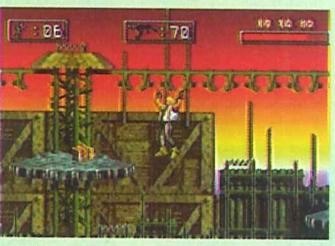


Es una conversión casi perfecta de las dos partes del éxito arcade «Raiden». Se trata de un mata-mata de scroll vertical, que cuenta con la siempre divertida opción de dos jugadores simultáneos.

Lo más destacable del juego es su exquisito scroll y el esmerado cuidado de los detalles. En todo caso, el apartado gráfico, aunque bastante correcto, no da todo lo que se podía esperar de la potencia de PSX.

PlayStation
Ocean
75

WATERWORLD
El mundo submarino de Kevin Costner



El jugador se convierte en un ser anfibio enfrentado a tres misiones que se repiten a lo largo de todo el juego: tripular un trimarán, plataformear y completar una fase de bonus submarina. Su mayor acierto es la mezcla de estilos, y su mayor defecto que cada fase es más de lo mismo, sin nuevos alicientes.

Super Nintendo
Ocean
70

F. THOMAS

El béisbol se asoma a la Super

Se trata de un cartucho para uno o dos jugadores, que ofrece un amplio menú de opciones. Utiliza la técnica de captura de imágenes en movimiento de Acclaim, que no defrauda en cuanto a resultados gráficos.

«Frank Thomas» tiene que superar el hándicap de lo poco extendido que está el béisbol en nuestro país, lo que unido a su enrevesada mecánica hace difícil que tenga mucho éxito por aquí. En todo caso, no deja de ser una buena oportunidad para entrar en contacto con esta modalidad deportiva "made in USA".



S. FIGHTER THE MOVIE

El más flojo de la serie



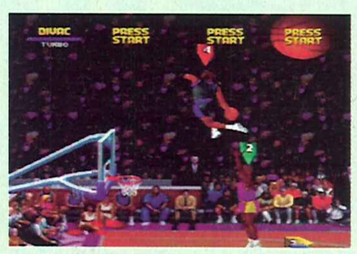
«SF» llega a las 32 bits con la peor versión de la serie, sobre todo por la triste animación de sus personajes digitalizados.

Los catorce luchadores pueden participar en cuatro modos de juego: historia, versus, torneo y una batalla de resistencia. Puede resultar entretenido, pero no es cuestión de conformarse con eso cuando lo que se ofrece es un «SF» de última generación.

Sega Saturn
Acclaim
62

NBA JAM T.E.

También PlayStation se apunta al Basket Espectáculo



La jugabilidad sigue siendo la baza más importante de la serie «NBA Jam».

A estas alturas no es cuestión de descubrir las virtudes de este programa, así que vamos a centrarnos en las novedades que ofrece con respecto a las anteriores versiones.

La estructura del juego y su jugabilidad son idénticas. En el apartado gráfico, cabe destacar que los jugadores son bastante más grandes y que se ha mejorado su diseño, al recogerse el efecto de "scaling" que aumenta exageradamente el tamaño de los jugadores cuando se acercan a la pantalla, un divertido detalle que ya se vio en la versión recreativa. También se ha retocado al público y se han incluido imágenes de la NBA.

En fin, que sigue siendo un gran programa. Pero si ya poseéis alguna otra versión, sólo los fanáticos del basket podrán sacarle más jugo. Si por el contrario os encontráis ante la primera oportunidad de adquirir esta joya de la jugabilidad, no lo dudéis ni un segundo.



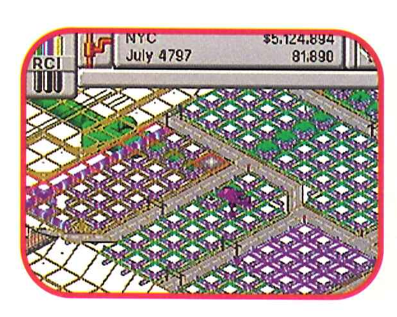
SIM CITY 2000

Construyendo la ciudad de tus sueños



Con «Sim City 2000», la simulación de cómo se origina y crece una ciudad alcanzó su grado máximo en cuanto a complejidad, realismo y espectacularidad. El juego trajo de cabeza a los usuarios de PC, que vieron como «Sim City» se convertía en una apabullante locura de opciones gracias a las cuales construir una gran zona urbana resultaba tan difícil como gratificante una vez conseguido. Una satisfacción de la que Sega no ha querido privar a los usuarios de su 32 bits.

El juego ofrece dos opciones básicas: una que consiste en crear vuestra propia ciudad y otra que os propone el reto de arreglar algún tipo de desaguisado urbano. Eso sí, sea cual sea el modo de juego elegido, contaréis con la misma y compleja gama de herramientas. El terreno que sirve como base a la ciudad se asemeja al máximo a uno real, de manera que hay lomas, montañas y valles que pueden entorpecer la labor constructora. Así, antes de poner centrales hidráulicas, abrir un aeropuerto o crear zonas residenciales, puede que sea necesario allanar el terreno o desviar el cauce de un río. En fin, que el detalle y complejidad del juego es tal, que incluso os veréis en la obligación de vigilar el alcantarillado.





«Sim City 2000» es un juego destinado a gente paciente, a la que no le importe trabajar un día entero en empezar a dar forma a la ciudad, y que se tome con calma la lentitud con la que crece la "city". Vamos, que no es precisamente para jugadores hiperactivos. Además, y éste sí es un pequeño defecto de esta versión, el puntero y el scroll se mueven con una desesperante parsimonia. En definitiva, que se trata de un programa para cachazudos y estrategas.



El menú de herramientas permite manejar cada uno de los aspectos de la ciudad.



ÉSTA ES
UNA CONSOLA
PARA MENTES
ABIERTAS.
EN SENTIDO
LITERAL

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

PLAYSTATION ES LA CONSOLA MÁS PODEROSA QUE EXISTE. 5 PROCESADORES, UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, UN CHIP DE SONIDO DE 24 CANALES. MÁS DE 360.000 POLÍGONOS POR SEGUNDO, GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES CON 16,8 MILLONES DE COLORES, MÚSICA CON CALIDAD DE COMPACT-DISK. TU MENTE NO PODRÁ CONTENER TANTO PODER Y REVENTARÁ COMO UNA PRESA ANTE UN RÍO DESBORDADO. SUS JUEGOS SON ALUCINÓGENOS



CON **RIDGE RACER** TENDRÁS EN CASA UN ARCADE DE CARRERAS. Y EN **WIPE OUT** DESCUBRIRÁS EL DESAFÍO DE LA LEY DE LA GRAVEDAD. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102.**



ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.





TM



Listas de éxitos

Mega Drive



Pese a los múltiples cambios que se han producido este mes -formato incluido-, «Mortal Kombat» continúa al frente de esta lista, soportando los embites de EarthWorm Jim y el debut de Donald con «Maui Mallard».

01 - (R) Mortal Kombat 3
02 - (5) EarthWorm Jim 2
03 - (N) Maui Mallard
04 - (2) Theme Park
05 - (3) FIFA Soccer 96
06 - (7) Micromachines 96
07 - (4) Comix Zone
08 - (10) Vectorman
09 - (13) NBA Live 96
10 - (N) Separation Anxiety

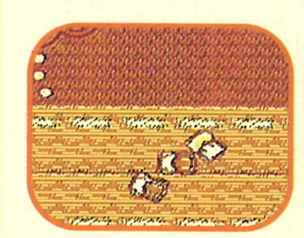
N.E.S.

01 - (N) Tetris 2
02 - (1) Los Pitufos
03 - (2) Jimmy Connors

Master System

01 - (R) Los Pitufos
02 - (5) Sonic Chaos
03 - (2) Micromachines

Game Boy



Definitivamente, la Game Boy ha dejado de ser plataformera por naturaleza. Prueba de ello son los dos títulos que se suman este mes a la lista: la lucha de «Killer Instinct» y la velocidad de los «Micromachines».

01- (2) Street Fighter II
02- (1) Donkey Kong Land
03- (N) Killer Instinct
04- (R) FIFA Soccer 96
05- (N) Micromachines 2

PlayStation



Así es. Por fin hemos considerado que había el suficiente número de títulos para PlayStation como para poder configurar una lista en condiciones. Y aquí la tenéis, con su primer líder: «Destruction Derby».

01- (N) Destruction Derby
02- (N) Toshinden
03- (N) Ridge Racer
04- (N) Tekken
05- (N) Air Combat

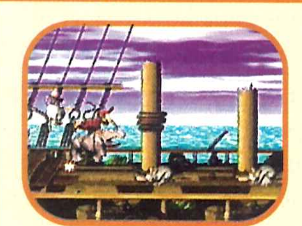
Game Gear



La portátil de Sega recupera al personaje por antonomasia de esa casa, Sonic. Y lo hace introducido en un enrevesado laberinto, desde el que va a preparar el asalto al trono de los «Power Rangers».

01- (R) Powers Rangers 2
02- (N) Sonic Labyrinth
03- (4) FIFA Soccer 96
04- (5) EarthWorm Jim
05- (3) Jungle Strike

Super Nintendo



Mario no podía haber encontrado un rival más duro para defender su liderato en Super NES. Se trata de Diddy Kong, el mejor discípulo de Donkey, que se ha convertido en protagonista de su propia aventura.

01- (2) Super Mario World 2
02- (1) Killer Instinct
03- (N) Diddy's Kong Quest
04- (N) Int. Superstar Soccer
05- (3) Illusion of Time
06- (N) Doom
07- (5) FIFA Soccer 96
08- (10) EarthWorm Jim 2
09- (R) Mortal Kombat 3
10- (4) Prehistorik Man

Mega CD

01- (R) EarthWorm Jim 2
02- (N) Eternal Champions CD
03- (R) Fatal Fury Special
04- (2) Starblade
05- (4) Shining Force CD

3DO



La máquina de Panasonic debuta en nuestras listas con un protagonista destacado: la velocidad. «Need for Speed» y «Road Rash» quieren convertir a los usuarios de 3DO en unos ases del volante.

01- (N) Need For Speed
02- (N) Road Rash
03- (N) FIFA Soccer
04- (N) Theme Park
05- (N) Foes for Ali

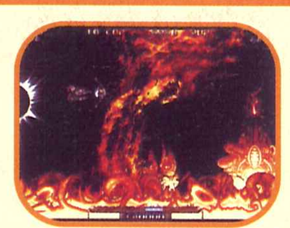
MD 32X



Siendo rebuscados, podríamos decir que las novedades de 32X coinciden en una cosa: las dos tienen como escenario el campo. Por un lado, la naturaleza de «Kolibri»; y por otro, el terreno de juego de «FIFA Soccer 96».

01- (R) Virtua Fighter
02- (3) Doom
03- (2) Virtua Racing
04- (N) Kolibri
05- (N) FIFA Soccer 96

Neo Geo CD



La oferta de juegos para Neo Geo CD ya no se ciñe sólo a los arcades de lucha. A las aventuras, puzzles y deportivos, viene a unirse un nuevo género, los matamarcianos, que llega representado por «Pulstar».

01- (2) King of Fighters 95
02- (1) Fatal Fury 3
03- (N) Pulstar
04- (3) Puzzle Bobble
05- (8) Super Side Kicks 3

Sega Saturn



Otra máquina que hace su presentación en nuestras listas de éxitos es Saturn. Y lo hace con el Remix de «Virtua Fighter» a la cabeza, aunque seguido muy de cerca por su "tocayo" «Virtua Cop».

01- (N) Virtua Fighter Remix
02- (N) Virtua Cop
03- (N) Daytona USA
04- (N) Panzer Dragoon
05- (N) Rayman

Teléfono ROJO

¡Hola, amigos! Como veis, éste ha sido un mes lleno de cambios, y también han afectado a nuestro teléfono particular. Por supuesto, mes tras mes Yen seguirá contestando todas vuestras dudas. Pero entre duda y duda, podréis echar un vistazo al Corcho y ver los mejores trabajos que nos habéis enviado. Así que venga, a preguntar, a dibujar y a mandarlo todo a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. C/ de los Ciruelos, 4 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.

Sólo uno de los dos

¿Qué tal, currante y viciado de las consolas? Anda, a ver si me ayudas a elegir un juego.

1- ¿«Donkey Kong Country 2» o «Super Mario World 2»?

¿No pueden ser los dos? Me lo pones difícil, pero me quedaría con Mario por lo diferente, novedoso y sentimental. «DKC 2» tiene una calidad extraordinaria, pero no hemos tenido que esperar tanto para recuperarlo.

2- ¿«Killer Instinct» o «Primal Rage»?

«Killer Instinct», aunque «Primal Rage» también tiene sus buenas dosis de encanto.

3- ¿Para cuándo «Secret of Mana 2»?

Nintendo va a traducir para marzo un nuevo juego rolero, pero sólo uno. Lo más posible es que sea «Chrono Triger» el elegido.

4- ¿Qué versión elegirías (SN o MD) de «FIFA Soccer 96»?

El de Mega Drive es más completo que el de Super Nintendo y cuenta con algunas opciones más, como la de editar jugadores y equipos propios desde el principio.

5- ¿Es verdad que «Destruction Derby» es el mejor juego de coches de la historia? Las imágenes que he visto, o son de la repetición o el juego no tiene vistas. A ver si puedes explicármelo.

No sé si será el mejor juego de coches de la historia, pero sí es el que demuestra mayor detalle, calidad gráfica y efecto de realidad. Es un juego plagado de detalles y basado en la estética. Claro que tiene vistas, pero es que, además, cuenta con una repetición que permite grabar una película de la carrera colocando la cámara a la distancia y altura que prefieras. Es una delicia visual y una gozada para jugar con él.

Ultra Anónimo (Madrid)

Rumores confirmados

Hola Yen, tengo 20 años y hace algún tiempo que perdí el tren del mundo de los videojuegos. Tengo pensado comprarme una Saturn y volver al mundillo, ya que la encuentro más barata que la PSX teniendo en cuenta sus posibilidades multimedia y que es idea de Sega, una de las pioneras en este campo junto a Nintendo. Pero me gustaría que me verificaras algunos rumores que he escuchado por ahí.

1- ¿Es verdad que Saturn sólo puede mantener en pantalla simultáneamente 32.768 colores, mientras otras consolas de nueva generación tienen 16,7 millones?

EL CORCHO



Sí y no. Saturn puede poner 32.768 colores en pantalla simultáneamente, pero con una paleta de 16,7 millones igual que las demás consolas de nueva generación. Para ponerlo más fácil, las nuevas consolas pueden "elegir" entre 16,7 millones de colores, pero sólo pueden mostrar a la vez 32.000.

2- Sé que Saturn puede poner menos polígonos texturados en pantalla que PSX. ¿Cuál es la diferencia?

Saturn puede poner 300.000 polígonos y PlayStation 500.000. Ahora que todo depende del juego, de cómo se hayan usado los polígonos y del resto de elementos que acompañen al juego. Por ejemplo, «Toshinden» utiliza menos polígonos que «Virtua Fighter» y, sin embargo, consigue un efecto visual más detallado y completo.

3- ¿Podría ser cierto que Nintendo va a presentar Ultra 64 en Japón en el mes de noviembre?

Sí, se va a presentar en una feria que va de los días 24 a 26 de noviembre. En Game Master podrás encontrar mucha más información sobre el tema.

4- Saturn es prácticamente Model 1, ¿no?

Como hardware no tienen nada que ver. Se parecen en cuanto a que ambas son de Sega. Si te refieres a posibilidades técnicas, Saturn es más parecida a Model 1 que a Model 2, pero, ya te digo, son cosas distintas.

5- Dime algunas recreativas en las que Sega haya utilizado Model-1?

«Virtua Racing», «Wing Arms» y «Virtua Fighter», por ejemplo.

6- ¿De qué va «Virtua Hydlide»?

Es una aventura en la que manejas a un personaje del que sólo ves la espalda.

Debes encontrar objetos, armas y magias para avanzar por un mapeado en forma de laberinto. Está interesante, aunque tampoco es ninguna maravilla.

Oscar Fonseca (Barcelona).

Los juegos más veloces

¡Hola Yen! ¿Qué tal te lo montas, tío? Espero que bien y que puedas responderme a estas preguntas:

1- ¿Qué juegos de carreras de coches me recomiendas para Mega Drive? Dime de qué estilo es cada uno.

El primero de la lista sería «Virtua Racing», ya sabes, carreras de F-1. Si lo que te gustan son los rallies, tu juego será «Power Drive»: largo, difícil y muy divertido. Fuera de lo que podríamos llamar "simuladores", la elección queda entre «Micromachines 96» y el divertidísimo «Super Skidmarks» que se da un aire al clásico «Off Road».

2- ¿Saldrá «Doom» para Mega Drive? ¿Algún juego parecido que valga la pena?

Lamentablemente, «Doom» sólo es opción para los propietarios de 32X. Si quieres algo parecido, prueba con «Bloodshot», que además incluye un cable para conectar dos Mega Drive y que podáis disfrutar tú y un amigo de una espectacular matanza espacial.

3- ¿Qué es el Action Replay? ¿Cuánto vale, dónde se coloca, vale igual para todas las consolas, merece la pena comprarlo, dónde se adquiere?

Bueno, bueno, con calma. El Action Replay es una especie de cartucho que se coloca entre la consola y el juego, en la entrada de cartuchos. Sirve para conseguir códigos especiales que te den ventajas del estilo de elegir fase o tener vidas infinitas. Cada consola tiene su propio Action Replay y el precio del de Mega Drive anda por las 10.000 pesetas. Si merece o no la pena es algo que tú mismo debes pensar.

Lo puedes adquirir en cualquier tienda especializada o que venda productos relacionados con los videojuegos.

Daniel Gómez (Madrid)



Unas recomendaciones para Mega Drive...

Mi nombre es Joaquín "The Master" y tengo la Mega Drive. Quiero que, por favor, me respondas a estas preguntas:

1- ¿Qué tal el «Vectorman»? ¿Qué puntuación le darías?

Lo más llamativo de «Vectorman» es la calidad de sus gráficos renderizados. Sin embargo, peca de ser un poco repetitivo y de no tener demasiados enemigos. Desde luego no te vas a aburrir, sobre todo al principio, pues hay curiosas fases de habilidad y sabe atrapar. Mi nota, del 1 al 10, podría ser un 8.

2- Quiero comprarme un juego de rol que me dure mucho. ¿Cuál me recomiendas que no sea «Shining Force II»?

«Phantasy Star IV» sigue la línea de «Shining Force» y es igual de largo y divertido.

3- Un amigo mío quiere comprarse «Jurassic Park», ¿se lo recomiendas?

No es un mal juego, con lo que si a él le van los dinosaurios, la acción y las plataformas, adelante.

4- Por último, ¿«Earthworm Jim 2» conseguirá superar a «Donkey Kong Country»?

Son dos juegos distintos, con planteamientos distintos. El primer «EWJ» no desmerecía en nada a «DKC», y éste menos. Ahora, la calidad de «Donkey Kong Country» está muy por encima de lo visto en cualquier 16 bits.

Joaquín The Master (Castellón)

...y otras para Saturn

Hola Yen, ¿qué tal estás? Soy un apasionado de Saturn y estoy a punto de comprármela. Por favor, contéstame a estas dudas:

1- ¿Me recomiendas que me compre «Virtua Fighter Remix» o espero un poco y me compro «Virtua Fighter 2»?

«V.F. 2» tiene más luchadores, más texturas, escenarios más completos... En principio es mejor, pero hasta que no vea una versión terminada, no te puedo asegurar nada. Espera a febrero.

2- Y cuando me compre el segundo, ¿cuál me recomiendas: «Panzer Dragoon», «Daytona USA» o «Sega Rally»?

«Sega Rally» es el mejor, pero «Panzer Dragoon» no sería una mala opción siempre que te gusten los mata-mata.

3- ¿Por qué los juegos de Saturn son tan baratos como los de Super Nintendo y la consola es tan cara?

Simple: el CD es un soporte más barato que los chips de los cartuchos, mientras que los lectores de CD son más caros que la circuitería de una consola de cartuchos.

Alvaro Arroqui (Pamplona).

Una "pequeña" lista

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y próximamente una PlayStation. También tengo unas cuantas preguntas, ahí van:

1- ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: «Ridge Racer» o «Destruction Derby»?

Para velocidad pura y dura, «Ridge Racer». Si quieres disfrutar de un juego más completo y espectacular, «Destruction Derby». Los dos serían una gran compra.

2- ¿Puedes darme una lista de los próximos lanzamientos para PlayStation?

Puedo darte algunos títulos, como «Lone Soldier», «Goal Storm», «Twistel Metal», «Extreme Sports», «Actua Soccer», «Hi Octane», «Primal Rage», «FIFA 96», «Jupiter Strike», «Alien Trilogy»...

3- ¿Namco sacará «Ridge Racer 2» para PlayStation?

Sí, pero no sé decirte para cuándo.



4- Me podrías decir los mejores juegos de fútbol que hay para PlayStation?

De aquí a enero vas a poder disfrutar de tres títulos que son «Goal Storm», «FIFA Soccer 96» y «Actua Soccer». Te puedo asegurar que los tres tienen muy buena pinta, aunque todavía no he visto una versión terminada de ninguno de ellos.

Jorge García (Ceuta).

Portátil de 16 bits

Hola Yen. Tengo una NES, pero de aquí a poco voy a comprarme una Game Boy. Ahí van mis preguntas:

1- ¿Merece la pena comprarse una portátil teniendo la pobre NES?

Si te gusta la posibilidad de poder jugar en cualquier parte, una portátil es una buena idea sea cual sea la consola que tengas.

2- Me gusta mucho el «Street Fighter II» de Super Nintendo, pero el de Game Boy no lo veo fino. ¿Sería una buena compra?

Una Game Boy no es una Super Nintendo, así que ningún juego de Game Boy te parecerá "fino" si lo comparas con Super NES. «SFII» cuenta con unos gráficos realmente buenos, aunque es un poco más lento de lo habitual. Si te gusta la lucha, será una buena compra.

3- ¿Sacarán el «FIFA 96» de Game Boy?

Si no me equivoco, está ya a la venta. Además, es uno de los mejores juegos de fútbol para Game Boy.

4- Hay rumores de que sacarán una portátil de 16 bits. ¿Será de Sega o de Nintendo? ¿Tendrá juegos tan cañeros como los de Game Boy? ¿La sacarán antes de Navidad?

Existe una portátil de 16 bits de Sega llamada Nomade. No sé cuándo va a salir, y ni siquiera si lo hará en el mercado español. Eso sí, sus juegos serán los mismos que los de Mega Drive. No creo que te merezca la pena esperar a algo que puede estar muy lejano.

José Vicente Nintendo (Barcelona).

Cables y euroconectores

Hey, colega Yen, ¿qué tal te va la vida? A mí más o menos bien. Espero que puedas responder a las siguientes preguntas:

1- ¿Qué diferencia hay entre "euroconector" y "cable de antena normal"? ¿Para qué sirve el primero?

Un euroconector es una toma con muchos "pins". Posiblemente la tele de tu casa tenga entrada para euroconector si es relativamente moderna. La diferencia radica en que por el euroconector la imagen y el sonido pasan directamente y sin interferencias al monitor, consiguiendo una imagen mucho más nítida.

2- ¿Saturn lleva incorporado el cable de antena o hay que comprarlo por separado?

Saturn sólo lleva euroconector, así que el cable de antena tienes que comprarlo aparte. Cuesta unas 4.000 pts si no recuerdo mal.

3- ¿Sacarán algún pack de Saturn con los juegos «Virtua Fighter», «Clockwork Night» o «International Victory Goal»?

Si te refieres con los tres a la vez, no. El pack con el que se vendía Saturn sólo incluía «Virtua Fighter». Ahora, y con la bajada de precio a 69.900 pts, incluye «Daytona USA».

4- ¿Saturn puede leer compact disc de música sin adaptador? ¿Y Photo CD?

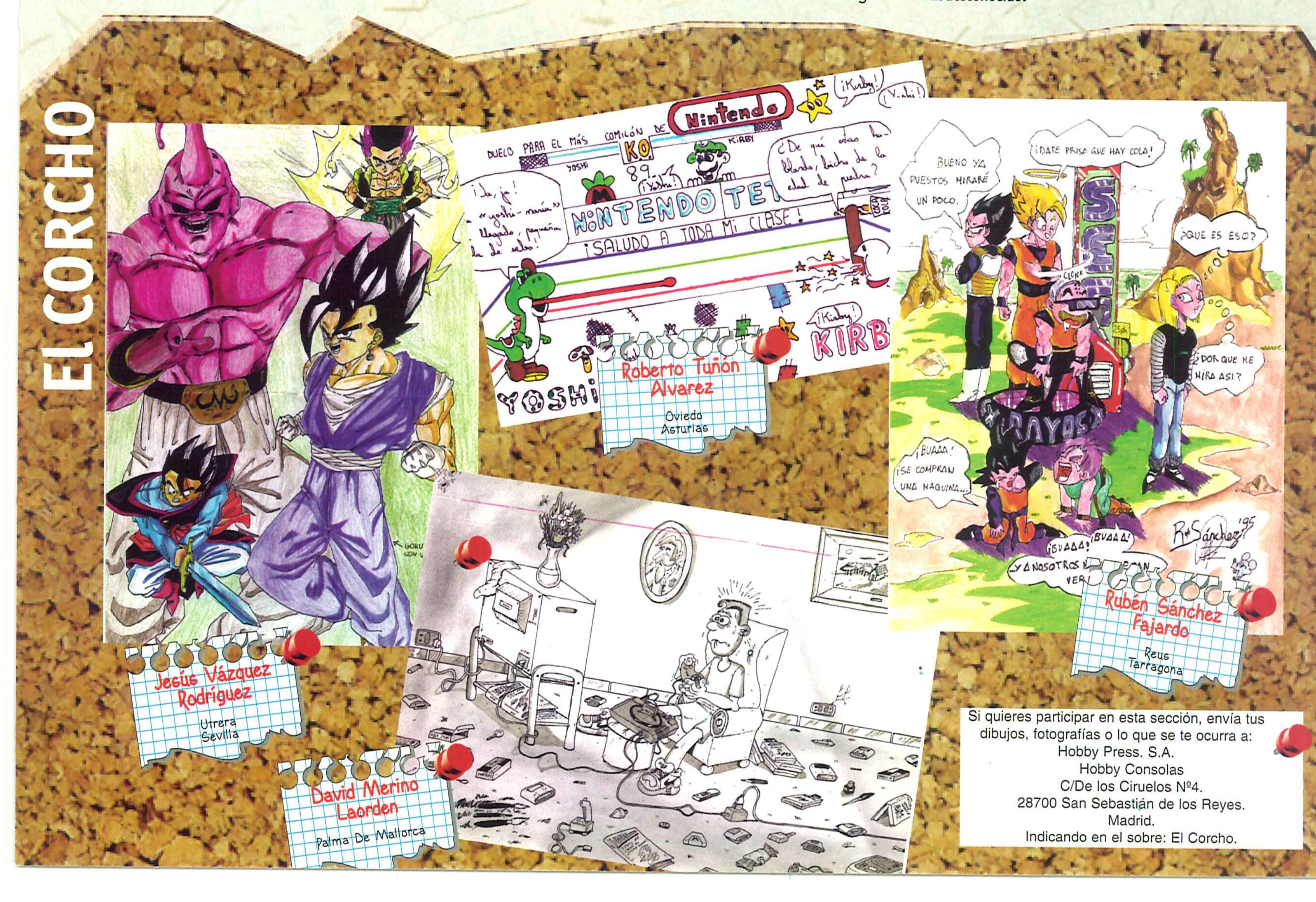
Sí, los CD's de música se escuchan directamente y, además, puedes hacer modificaciones con ellos, como quitarle la voz o darle eco. Para visualizar Photo CD hace falta un sistema operativo especial.

5- ¿Me podrías dar la dirección de "Qué Locura!" y "Lasers & Phasers"?

La misma que para el "Teléfono Rojo".

El desconocido.

EL CORCHO



PAC ha vuelto... y está HAMBRIENTO!!!

PAC-PANIC

Tú y PAC... juntos de nuevo en
Mega Drive, Gameboy y CD-i.

namco

Philips Media



Los títulos más en forma del momento

¿Qué hay Yen? Yo bien, pero tengo algunas dudas que comentarte.

1- ¿Crees que merece la pena comprar el «FIFA 96» teniendo el 95? ¿Crees que hay algún juego de fútbol que lo supere?

Básicamente es el mismo juego, sólo que con muchos más equipos y ligas con clubes y jugadores reales. Te compensará comprarlo siempre que para ti sea realmente importante poder jugar con clubes y no con selecciones. Ahora mismo no creo que haya ningún juego mejor de fútbol.

2- ¿«Theme Park» o alguno rolero?

Depende, «Theme Park» tiene el atractivo de su originalidad. Seguro que no tienes muchas ocasiones de construir tu propio parque de atracciones y además ganar dinero con él. Yo me compraría «Theme Park».

3- ¿Cuáles son los mejores juegos de deporte del momento?

«FIFA Soccer 96», «NBA Live 96», «NBA Jam T.E.» y «Pete Sampras 96».

4- ¿«Fever Pitch» o «Dino Dini's Soccer»?

«Dino Dini», desde luego.

5- ¿Hay en camino alguna nueva entrega de «Sensible Soccer»?

No, aunque en PC el «Sensible World of Soccer» es una pasada.

JES (Barcelona).

Acerca de la Ultra 64

Hola Yen, tengo una Super Nes, una Game Boy y estoy ahorrando para una Ultra a base de alquilar juegos y no comprarlos. Ahí te van cuatro preguntillas:

1- ¿Mantendrá Ultra 64 esas supuestas 40.000 pts cuando llegue a España?

Supongo que sí, pero porque me lo preguntéis mil veces no lo voy a saber mejor.

2- ¿Es verdad que Ultra mejorará algunos arcades como «Cruis'n USA»?

Tanto «Killer Instinct» como «Cruis'n USA» han sido reprogramados para mejorar en todos los aspectos las versiones arcade.

3- ¿Sacarán para Ultra algún juego tipo «Virtua Fighter» o «Tekken» con sus rotaciones, zooms y gráficos poligonales?

«FX Fighter» va a combinar todo eso y más.

4- ¿Qué diferencias hay entre un juego en CD y el mismo juego para cartucho?

Depende de la máquina, del juego y de la capacidad del cartucho. Básicamente la diferencia entre un CD y un cartucho es la capacidad de memoria de ambos soportes. Si un juego de CD "cabe" en un cartucho, lo lógico es que sean iguales siempre que la potencia de las máquinas sea similar.

Rubén (La Coruña).

Adicto a los éxitos

Hola Yen, soy un Sega-adicto poseedor de una Mega Drive y mi virtud es que sólo poseo juegos que son o han sido éxitos.

1- Dime si tienes información sobre un próximo bombazo para Mega Drive.

Confórmate con los bombazos de estas navidades: «Earthworm Jim 2», «Mortal Kombat 3», «Zoop», «FIFA Soccer 96»...

2- ¿Me aconsejas comprarme una Saturn ahora o esperar a que aprovechen más su capacidad y seguir disfrutando mientras de Mega Drive?

Hombre, ahora tienes juegos en Saturn realmente importantes, como «Virtua Cop», «Sega Rally» o «Virtua Fighter 2». Sin embargo, mientras tú disfrutes con tu consola no es necesario que cambies de máquina. Al fin y al cabo, Saturn va a estar ahí todavía mucho tiempo.

EL CORCHO



¡Nintendízate...



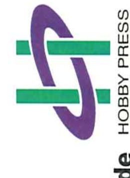
En este número:

Reviews de Donkey Kong Country 2, Mortal Kombat 3, Doom, Zoop...

Ultra 64: Todo lo que prepara Nintendo de cara al 'Shoshinkai' de Tokio.

Reportaje: ¿Qué juego comprar? Los mejores títulos del año analizados y puntuados.

Incluye guía de precios.



Es una publicación de

Súper Concurso:

Sorteamos canoas, gafas, gorras y cartuchos de DKC2

... con los Nintendazos!













Te regalamos una estupenda colección de *'Nintendazos'* con los *6 personajes* más irresistibles de *Killer Instinct.*



Ya en tu quiosco. Corre a por ella

3- ¿Crees sinceramente que a las 16 bits les queda poco tiempo o todo lo contrario?

Les queda todo el tiempo que los usuarios y los programadores les quieran dar. Cuando la mayoría de la gente se haya pasado a los nuevos formatos, las 16 bits estarán muertas. Pero hasta entonces...

Rafael Ruiz (Madrid)

Consejos pre-navideños

Hola Yen, tengo una Mega Drive y me voy a comprar un 32X para esta Navidad. Por eso, quiero que me aconsejes:

1- ¿Podrías ordenarme de mejor a peor estos juegos y decirme si son todos buenos: «Virtua Fighter», «Virtua Racing Deluxe», «Doom» y «FIFA 96»?

«Virtua Fighter», «Doom», «Virtua Racing Deluxe» y «FIFA 96». Los tres primeros pueden cambiar de orden en función del género que más te guste, los tres son muy buenos. El problema viene con el «FIFA 96», que aunque no está mal, tampoco es lo que se podía esperar de esta máquina.

2- ¿Cuándo van a sacar «Alone in the Dark» para 32X?

Si te digo la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad, no tengo ni la menor idea.

3- ¿Puedes decirme cuáles serán los próximos lanzamientos para esta consola?

«Kolibri», «NBA Live 95», «Darxide» y «FIFA 96», por ahora.

Juanma Moreno (Badajoz).

Mario quiere aprender a hablar en castellano

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas:

1- ¿Qué ofrece de nuevo «WWF Coin Op» con respecto a los anteriores?

Una mayor calidad gráfica, un mayor número de movimientos especiales y, en general, mucha más espectacularidad y facilidad de manejo.

2- ¿Estará «Mario RPG» traducido al castellano?

Todavía no está traducido ni al inglés, pero lo más fácil es que Nintendo lo traduzca para traerlo a España. Quizá sea su próximo juego de rol.

3- Aparte de «FIFA 96», ¿qué otro juego de fútbol saldrá para Super Nintendo?

«International Superstar Soccer Deluxe» es la mejor oferta.

4- ¿Cuál es el mejor tenis para Super Nintendo?

«Jimmy Connors» y «Smash Tennis». El primero es más "realista" y el segundo muy, muy jugable.

Oscar Fraile (Valladolid).

Jugando con el ratón

Como habrás adivinado por la carta, mi debilidad son los juegos de rol.

1- ¿Para cuándo «Chrono Trigger» y «Secret of Mana 2»?

Nintendo sacará hacia primavera un nuevo juego de rol traducido al castellano, pero no ha dicho qué juego puede ser. Eso sí, sólo será uno. Las máximas posibilidades las tiene «Chrono Trigger», pero no descarto que ese juego pueda ser, precisamente, «Mario RPG».

2- Dime algunos juegos compatibles con el ratón que no sean «Jurassic Park».

«King Arthur's World», «Cannon Fodder» y «Theme Park», que yo me acuerde.

3- También he comprado hace poco una Game Gear, ¿qué juego me recomiendas?

«EarthWorm Jim», «Power Rangers», «FIFA 96», «Mortal Kombat 3», «Sonic Labyrinth»...

Angel-David Puerto (Salamanca)



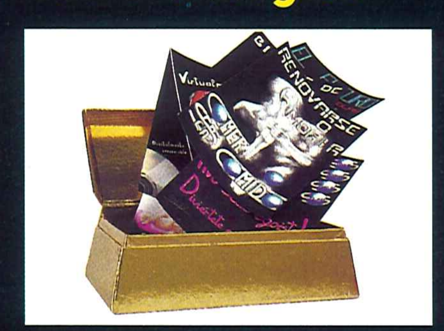
GANADORES
PRIMER CONCURSO PUBLICITARIO SEGA

Queremos pediros perdón por retrasarnos al publicar los ganadores de este concurso, pero la enorme calidad de vuestros trabajos ha hecho que el jurado se lo haya tenido que pensar mucho. Gracias a todos por vuestra participación y enhorabuena a los ganadores, estáis hechos unos creativos.

1er. PREMIO:

Una Saturn con cartucho MPEG, sistema operativo Photo CD, el juego «Daytona USA» y un Arcade Racer.

Galileo
Romero Megías



- Virtualmente real, digitalmente insuperable, poligonalmente perfecta.
- Billete de lujo a la nueva generación.
- Tú eliges: SATURN... o seguir soñando.

2° PREMIO: Una Saturn.

Joel
García Álvarez

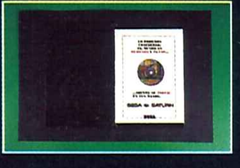


- El Sol da vida a la Tierra... y SATURN te da vida a ti.
- SATURN, tu sexto sentido.

3er. PREMIO: Una Saturn.



Iván
Álvarez Ariza



- A partir de ahora, nuestra respetable competencia lo va a ver todo negro.
- Lo podemos confirmar: el mundo es redondo y plano.
- Siente su poder en tus manos.

4° PREMIO: Una Saturn.

Julián
Ropero Gil



- Ante la SEGA SATURN sobran las palabras. Desearás haberla conocido antes.
- Mete en tu casa la fuerza y el poder de las verdaderas máquinas recreativas.

5° PREMIO: Una Saturn.

Miguel
López Guerrero

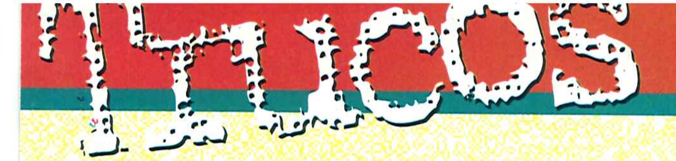


- Este año los Reyes Magos no siguen a una estrella, ¡sino a un planeta!
- Si quieres comprender los mecanismos del Universo, cómprate un telescopio o una Sega Saturn.

Ganadores de camisetas y pines de Saturn

Juan José Barrientos Muñoz (Rentería). Pedro Antonio Fernández (Mazarrón). Felipe Olcina Suárez (Oviedo). Carlos Vegas Reyes (Móstoles). José Viñolas Carreras (Llado). Daniel Moya Montoto (Sevilla). Noel Rivas González (Salamanca). Leonardo Meseguer (Espinardo). Iván Hernández Pérez (Madrid). David Morales Mojica (Málaga). Pedro Salmán del Cutillo (Santander). Francisco Ruiz Sánchez (Benajarafe). Oscar Huarte (Castroirún). Xavier Planas Torrents (Barcelona). Antonio Martín Comellas (Baleares). Sergi Viñals Farrés (Sabadell). Pablo Manuel Ibánez Vidal (Gijón). David Castellanos Blancart (Valencia). José Aguilar Saborit (Barcelona).

SEGA HOBBY CONSOLAS



Rayman

PLAYSTATION

-Dos maneras distintas de ver a Rayman:
Antes de que temine la intro presiona los botones R1 y R2 y no los sueltes hasta que ésta termine.

-Como una pequeña televisión:
Durante el juego pulsa START y mantén después presionado R2 mientras introduces CIRCULO, CIRCULO, FLECHA A LA IZDA., CIRCULO, CIRCULO. Ahora suelta R2 y en marcha.



-99 vidas:
Presiona START durante el juego y mantén pulsado R1, R2 y L2 mientras introduces CIRCULO, FLECHA A LA DCHA., CUADRADO, FLECHA A LA IZDA. y CIRCULO. Suelta los botones R1, R2 y L2.



-10 continuaciones:
Cuando te encuentres en la pantalla "Continue/Game Over" presiona ARRIBA, ABAJO, DCHA. e IZDA.

-Fotografías:
Pausa el juego y pulsa R1 y R2. Verás cómo desaparece.

Killer Instinct

SUPER NINTENDO

-3D Sky stage:
Selecciona el modo de 2 jugadores y sitúate en el luchador que vayas a escoger. Presiona simultáneamente ABAJO+B en los dos mandos y mantenlos pulsados hasta la pantalla VS.

-Máxima velocidad:
Presiona DERECHA y los tres BOTONES DE PUÑETAZO en ambos mandos en la pantalla de VS. (no necesita dos jugadores).

-No más dudas:
Presiona START mientras pulsas ARRIBA en la pantalla de elección de luchador y no tendrás que volver a comerte el coco: la ruleta elige por ti.

-Jugar con Eyedol:
Es uno de los jefes del juego. Podrás jugar con él si eliges a Cinder y en la pantalla VS. pulsas L, R, X, B, Y, A mientras presionas DERECHA en el pad de control.





Cosmic Carnage

MD 32X

-Elegir luchador:
Para empezar necesitas un mando de seis botones para poder introducir el siguiente código.
Si lo tienes, enciende la consola y nada más hacerlo, en la pantalla de licencia de SEGA, presiona X, B y Z. Ahora pulsa START y entra en la zona Cyber Brawl para escoger luchador.

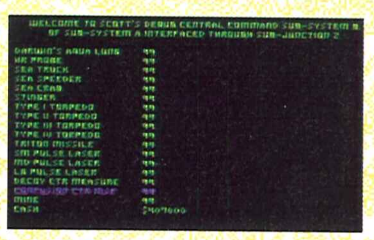
Starblade

3DO

-Disparo rápido:
En la pantalla del título, con el logo presente, pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZDA., DCHA., A, A, B, B, C, C.

-Continuaciones infinitas:
Con las mismas instrucciones pulsa esta vez DCHA., ABAJO, IZDA., A, B, C, ARRIBA, IZDA., ABAJO, DCHA.

Sea Quest



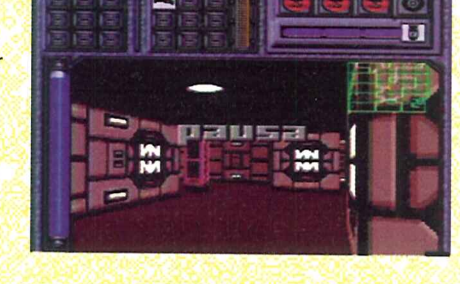
SUPER NINTENDO

-Pantalla secreta:
Cuando comiences tu primera misión pulsa SELECT para ir al Bridge. Aquí presiona L, R, B, A, IZDA., DCHA., X, Y, ARRIBA, ABAJO. ¡Voila! Aumentan tus posibilidades.



Bloodshot

MEGA CD



- Códigos salvavidas:
Presiona Start para pausar el juego y luego pulsa:
-ARRIBA, A, ARRIBA, A, A, ABAJO si quieres saltar de nivel.
-C, C, B, A, ABAJO, ABAJO para aumentar tu oxígeno.
-ABAJO, ABAJO, B, C, ARRIBA, ARIBA para conseguir la tarjeta roja
-ARRIBA, ARIBA, B, C, ABAJO, ABAJO Para tener la amarilla.

-Para obtener armas:

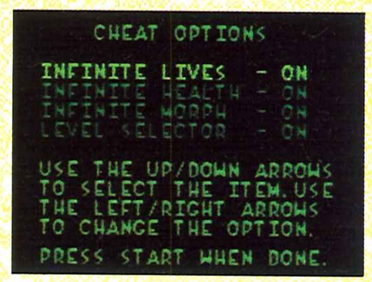
Ricochet	IZDA., DCHA., C, A, B, DCHA.
Lock-on	A, A, IZDA., DCHA., IZDA., DCHA.
Cannon	IZDA., B, C, ABAJO, ABAJO, DCHA.
Rapid	C, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., A.
Tribolt	A, A, A, DCHA., A, DCHA.
Piercer	ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZDA., ARIBA, DCHA.
Grenade	ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, DCHA., B, C.
Spray	ARRIBA, B, ARRIBA, A, B, B.

The Mask

SUPER NINTENDO

-Un menú muy especial:

En la pantalla de opciones pulsa A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Aparecerá una nueva opción en el menú que te permitirá elegir entre: Vida infinita, Energía infinita, Formas infinitas o Seleccionar nivel.

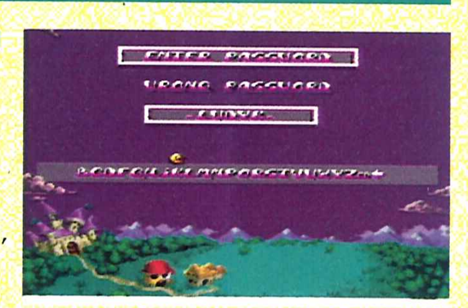


Pac-in-time

SUPER NINTENDO

-Selección de nivel:

Introduce este password: LVDYK. Ahora ve hasta la pantalla del título y pulsa IZDA. + L/R. Mientrastanto, pulsa START y todo solucionado.



Radical Rex

MEGA DRIVE Y MEGA CD

- Elegir fase:

Todo lo que tienes que hacer para poner el truco en marcha es ir hasta la segunda pantalla del título y presionar A, C, ABAJO, DCHA., ARRIBA y B.

Lo más curioso es que esta maravilla de truco funciona tanto con el cartucho de Mega Drive como con el CD de Mega CD.

Virtua Fighter Remix

SEGA SATURN

-Una nueva pantalla:

Entra en el modo VS. y vence lo antes posible a tu contrincante. En el momento en que aparezca la palabra WINNER pulsa los botones L y R y tendrás acceso a la pantalla de selección.





Theme Park

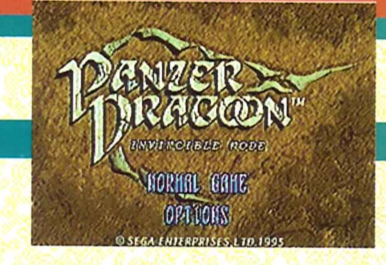
SEGA SATURN

-Una pasada de parque:

Imagina el parque de tus sueños, repleto de gente y atracciones de todo tipo. Pues lo único que tienes que hacer es introducir como nombre DEAD y pulsar end.

En la siguiente pantalla que encuentres presiona A y Z al mismo tiempo y obtendrás el Parque Bullfrog.

Panzer Dragon





SEGA SATURN

-Todo lo que puedas pedir:

Sólo con acceder a la pantalla "Normal Game/Options" e introducir estos códigos con ayuda de tu pad, tendrás muchas ventajas.

Invencibilidad	L, L, R, R, ARRIBA, ABAJO, IZDA.,DCHA.
Selección de fase	ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZDA.,DCHA.,IZDA., DCHA., X, Y, Z.
Continuaciones ilimitadas	ARRIBA, X, DCHA, Y, ABAJO, Z, IZDA., Y,ARRIBA, X.
Fase 0	ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO,ABAJO, IZDA., DCHA., IZDA.,DCHA., IZDA.,DCHA., L, R.

Como ves, te ofrezco un truco de lo más sencillo y fructífero.

Street Racer





SUPER NINTENDO

-Más carreras:

Con lo que te gusta este juego, no se te puede quedar corto. Parece que puedes necesitar más de lo que en principio te ofrece el cartucho, pero esconde para ti más carreras, y así no se te acabará la diversión. No pierdas palabra: desde la pantalla de opciones, entra en "Custom Cup Setup" y pulsa estos botones en el siguiente orden: L, R, L, R, X, Y. Ahora tendrás 4 circuitos más para disfrutar.

Comix Zone

MEGA DRIVE

-Ver los Créditos:

A veces nos quedamos con las ganas de saber el nombre de las personas que han creado el juego ése que tanto nos gusta. Pero ésta no será una de esas veces, porque el truco que te ofrezco hace imposible que ocurra.Accede al menú de opciones desde la pantalla del título, presiona A, B y C simultáneamente, y sin soltarlos pulsa START. Vamos, no te quedes con las ganas.



Maximum Carnage

SUPER NINTENDO

-Cameo Calls infinitas:

No es posible que sigas sufriendo por la dificultad del cartucho y que siempre te falte algo para terminártelo. Pues bien, aquí vas a encontrar ayuda: sitúate en la pantalla de presentación, pulsa B, X, ARRIBA, ABAJO Y y SELECT, y accederás a lo que te ofrezco.

The Pagemaster

SUPER NINTENDO

-Saltos mágicos:

Parece mentira que con lo buen mago que eres, no sepas todavía cual es la manera más sencilla de "saltar" de un lado para otro del juego .Con sólo pausar en cualquier momento y presionar ARRIBA, ABAJO, IZDA., DCHA., A, B, SELECT, te convertirás en un mago de excepción y podrás elegir cualquiera de los niveles del juego.

Shock Wave

3DO

-Un código con muchas posibilidades:

Pausa en cualquier momento el juego y presiona B, A, C, C, A, A, X, B, A, C, C, A, A, X, y después haz lo mismo con cualquiera de estos sabrosos códigos:

Láser en marcha: C, A, A, B, A, C, A, X.
Misiles: C, A, A, B, A, X.
Bombas: A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, X.
Ser invencible: A, B, A, C, A, A, B, A, X.

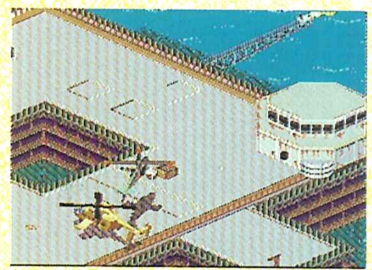
Urban Strike

SUPER NINTENDO

-Passwords:

Siempre viene bien un empujoncito, ya sea en forma de truco o de password, como en esta ocasión. Así que no desperdicies la ayuda que te brindo.

Campaña 2	CR7C9LB7CHX
Campaña 4	9GR63XYWVXL
Campaña 5	NWDR7SKB7S9
Campaña 7	L67KGRPFGR3
Campaña 8	GPVSYNGJYNX
Campaña 10	W7SKLP7CDPT







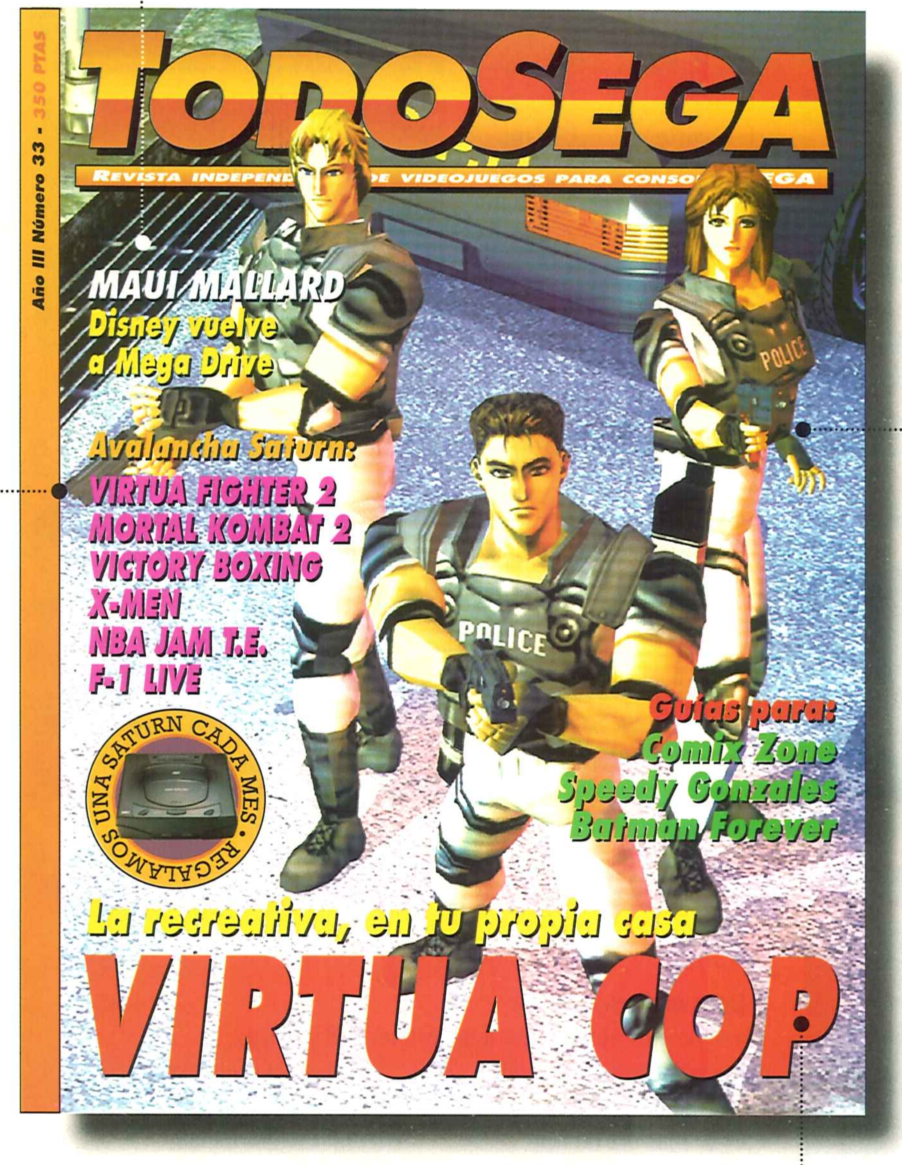
¿A qué esperas ...para comprar

Disney vuelve al ataque con uno de esos juegos que sólo la factoría de sueños es capaz de imaginar. Presentamos 'Maui Mallard', una locura en Mega Drive protagonizada por un Pato Donald que quita el hipo y un montón más de sorpresas.



Si te van los 32 bits, te va TodoSega. Porque sólo en estas páginas encontrarás imágenes y datos sobre los últimos títulos para Saturn. Como VF2, NBA Jam T.E., D, MKII...







La fiebre del cómic y los dibujos animados ha llegado al mundo Sega. Descubre los próximos juegos basados en cómics y series de TV que vienen.



A arcade estrella, éxito seguro. Y a los éxitos seguros nosotros solemos premiarlos con una portada atractiva y una preview, como es el caso, demoledora. 'Virtua Cop' es de los que van a arrasar. Y así lo entendimos...





Sólo TodoSega te informa de todo lo que se cuece en el mundo de Sega.

No le des más vueltas. Vuela a tu quiosco y consigue tu revista favorita

Ball Z

MEGA DRIVE

-Hiper mode:
Este especial modo de juego se puede conseguir de una manera sencilla. Lo primero que debes hacer es acceder al menú principal del juego. Una vez en él, presiona 9 veces el botón A y espera a escuchar el sonido que te confirmará el truco.

The Story of Thor

MEGA DRIVE

-Los mejores:
Nunca las comparaciones han sido buenas, pero en este caso a lo mejor te interesa compararte con los mejores, es decir, los cuatro mejores resultados obtenidos en The Story of Thor. Para verlos, presiona B en la pantalla del título y sin soltarlo pulsa START. Difícil superarlos.



Virtua Fighter

![Virtua Fighter]

SEGA SATURN

-Ranking Mode:
En la pantalla donde aparecen las palabras "Press Start Button", presiona al mismo tiempo Diagonal Abajo/derecha, C, Y, L y R. Con todos los botones presionados, pulsa Start. En ese momento aparecerá una nueva opción en la pantalla.

Toughman Contest

MEGA DRIVE

-Tú decides contra quién quieres jugar:
Si quieres elegir con quién pelear, ve a la pantalla de "Restore from password" e introduce una E seguida de las dos letras que prefieras de la siguiente lista (la primera para tu púgil y la segunda para el rival):



A- Bruno
B- Monsieur
C- Hans
D- Charlie
E- Benny
F- Meurte
G- PJ
H- TK
J- Hiro
K- Koolio
L- Jabfare
M- Coco
P- Joe
Q- Biff
R- Nikolai
S- Diego
T- Hauvan
U- Yang
V- Sydney
W- Gavin
X- Rigo
Y- Chang
Z- Jacob



Skeleton Krew

MEGA DRIVE

-Passwords:
NIVEL 2: BGWY.
NIVEL 3: PSKJ.
NIVEL 4: HDZT.
NIVEL 5: WGBX.
NIVEL 6: RDFK.



Robotica

SEGA SATURN

-Unos cuantos códigos:
Presiona los botones L y R del primer pad y pulsa:

Mapa del siguiente nivel	START en el segundo pad.
Recarga tu escudo	A en el segundo pad.
Generador del tanque	B en el segundo pad.
Armas	X en el segundo pad.
Mapa	Z en el segundo pad.
Rellenar el Ammo	Y en el segundo pad.





Burn Cycle

CD-I

-Una de códigos:
Ve al inventario al comenzar o continuar una partida, haz click en el icono de Virus, luego en la opción de salvar y prueba estos códigos. Verás dónde apareces:
CH Hart END
CH KARM
CH HTEL EXT
CH HTEL INT
JOHN WHO.

Ristar

MEGA DRIVE

-Un password interesante:
Introduce el password XXXXXX y presiona en END. ¿A que es un mensaje muy curioso?



Power Rangers

MEGA CD

-Súper salto de ataque:
Accede a la pantalla de opciones (dificultad) y presiona B, A, C, C, A, B, A. Si has escuchado un sonido, significa que durante los combates podrás realizar saltos presionando el botón START.

Contra: The Alien Wars

GAME BOY

-Más fácil todavía:
¿Quién ha dicho que más fácil no se puede? Accede desde la pantalla del título a la de los passwords e introduce el siguiente: 21LN. Ahora jugarás la cuarta fase del modo más fácil. Sólo hay un problema: este modo de juego no tiene más que eso, la cuarta fase.

concurso Saturn

Seguro que ya has visto los anuncios de Saturn en televisión. Pues bien, la próxima vez que los veas, míralos con mucha atención. No hace falta que subas el volumen de tu televisor, todos los detalles que has de averiguar son visuales. Agudiza tu vista y gana una de las exclusivas 10 cazadoras de Saturn que sorteamos.



1. - El coche que aparece es una maravilla, sí, pero ¿recuerdas que número tiene?

2.- A alguien se le salen los ojos de las órbitas, pero ¿serías capaz de decirnos el color de sus pupilas?

3.- Ha ocurrido un accidente, iba demasiado deprisa. ¿Qué velocidad marca el velocímetro del coche en el momento del golpe?

4.- Menudo castañazo. Se chocó contra una valla del lateral de la pista. ¿Qué nombre de ciudad aparecía en esta valla?

HOBBY CONSOLAS SEGA

BASES CONCURSO SATURN

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de Participación (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO CAZADORA SATURN» .

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán 10 que ganarán una exclusiva cazadora de piloto SATURN. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de noviembre 1995 al 1 de enero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de enero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de febrero de 1996 de la revista HOBBY CONSOLAS.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS y HOBBY PRESS.

cupón de participación Saturn

Nombre ....

Apellidos..

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

C.P.......................Teléfono: ....

Las respuestas son:

1................................2 ....

3................................4...................................

¡¡Usted puede ganar un magnífico viaje al espacio exterior!!





NOTICIAS DEL MUNDO DEL RECREATIVO

!LAS MÁQUINAS TOMAN LA CAPITAL!

SEGA INAUGURA UN SALÓN ARCADE EN MADRID



Sega España, en colaboración con **El Corte Inglés**, ha creado en el centro comercial de **San José de Valderas,** en Alcorcón (Madrid),el primer **Centro de Entretenimiento Familiar**, lugar en el que podréis hallar las últimas novedades arcade del momento.

Con este proyecto, Sega está intentando implantar un nuevo concepto de salón recreativo en España, siguiendo las pautas marcadas desde Japón. Por ejemplo, como veis en estas imágenes, se ha optado por los espacios abiertos con amplios pasillos, de modo que los visitantes puedan pasear libremente por las salas sin necesidad de ir sorteando muebles. También se busca que los jugadores permanezcan sentados en casi todas las máquinas -algo que en Japón es bastante habitual- y que éstas se encuentren distribuidas por géneros, de forma que resulten fácilmente localizables por el público. Además, un detalle muy interesante es que si bien se dedicará una especial atención a los juegos de Sega, también tendrán cabida otras compañías como **Namco, Capcom, SNK** y hasta la propia **Nintendo.**

Este centro fue inaugurado el pasado 19 de de octubre y tiene sus puertas abiertas de lunes a sábado, así como aquellos domingos en los que **El Corte Inglés** permanece abierto. Si tenéis la posibilidad de visitarlo, encontraréis máquinas como **Sega Rally, Tekken 2, Net-Merc** (un espectacular simulador de Realidad Virtual), **Rail Chase 2** y hasta **Fighting Vipers**, el nuevo juego de lucha que acaba de ser presentado en Japón.

Por último, dar la buena noticia de que Sega tiene la intención de abrir más centros de este tipo en toda España.

LOS + BUSCA2

1. MANX TT.

Acaba de ser presentado en Japón y todo el mundo habla ya de él. Pero habrá que esperar todavía un tiempo hasta que llegue a nuestro país.

2. ALPINE RACER.

Se acerca el invierno, y la posibilidad de esquiar en un salón arcade está creando expectación. Pronto disponible.

3. VIRTUA FIGHTER 3.

Todos preguntan por él, pero hasta bien entrado el 96 no hay nada que hacer. Ni siquiera ha salido en Japón.

INTERAZAR 95, TRES DÍAS DE FERIA

Los pasados días 26, 27 y 28 de octubre se celebró en Madrid la feria recreativa Interazar 95, un evento en el que se expone a los profesionales del sector las últimas novedades en juegos y máquinas de salón. Se trata de un acontecimiento similar a la Feria Española del Recreativo (FER), y el hecho de que se organicen al año dos exposiciones similares en nuestro país demuestra la fuerza que este sector posee actualmente.

En Interazar 95 se pudieron ver novedades muy interesantes, pero fue sin duda Namco quien se llevó el gato al agua con la presentación en España del espectacular juego de esquí **Alpine Racer**, que está causando furor allá donde va -y que esperamos tener en nuestros salones en menos de un mes- y el no menos llamativo **Rave Racer**, alias Ridge Racer 3, que, eso sí, levantó mucha menos expectación que sus predecesores en años anteriores.

Sega llamó nuestra atención al mostrarnos **Indy 500** -un juego que tampoco parece capaz de hacer frente a los actuales reyes de la simulación de carreras- y el interesante **Fighting Vipers**, un nuevo juego de lucha que promete maravillas. Otras apuestas importantes de Sega en esta feria fueron **Virtua Cop 2** y **Virtual-On**, dos juegos que continúan el estilo poligonal marcado por esta compañía.

HC RECOMIENDA...

Si todavía no habéis disfrutado de la velocidad salvaje de SEGA RALLY, no sabemos a qué narices estáis esperando.

A los amantes de la lucha les aconsejamos que se pasen por el nuevo salón de Sega a probar esa maravilla llamada FIGHTING VIPERS. Os aseguramos que la experiencia merece la pena.

NOVEDAD EN ESPAÑA

RAIL CHASE

DIVERSIÓN SOBRE RAÍLES

SEGA, A TRAVÉS DE SU EQUIPO DE PROGRAMACIÓN AM#3, PRESENTA LA SECUELA DE UN ORIGINAL ARCADE QUE NOS INVITA A CONVERTIRNOS EN AUTÉNTICOS INDIANA JONES Y VIVIR UNA APASIONANTE Y ORIGINAL AVENTURA A BORDO DE UNA VAGONETA. LA IDEA SUENA EXTRAÑA, PERO LOS RESULTADOS SON INCREÍBLES.



La vagoneta que transporta a los jugadores se desplaza por los raíles a una velocidad de vértigo, en una sensacional demostración del manejo de polígonos del Model 2.

El camino que recorren los jugadores está plagado de obstáculos, algunos de ellos aparentemente infranqueables. Habrá que ser hábiles en el disparo.

Es posible que a muchos no os suene este título, pues se trata de la continuación de un juego del año pasado que pasó bastante desapercibido. Y es que no es uno de esos juegos que estáis acostumbrados a ver en esta sección. **Sega** reconoce que **Rail Chase 2** no va dirigido a los auténticos adictos al arcade, sino a un público que no busca excesivas complicaciones y sí diversión y espectáculo fácil.

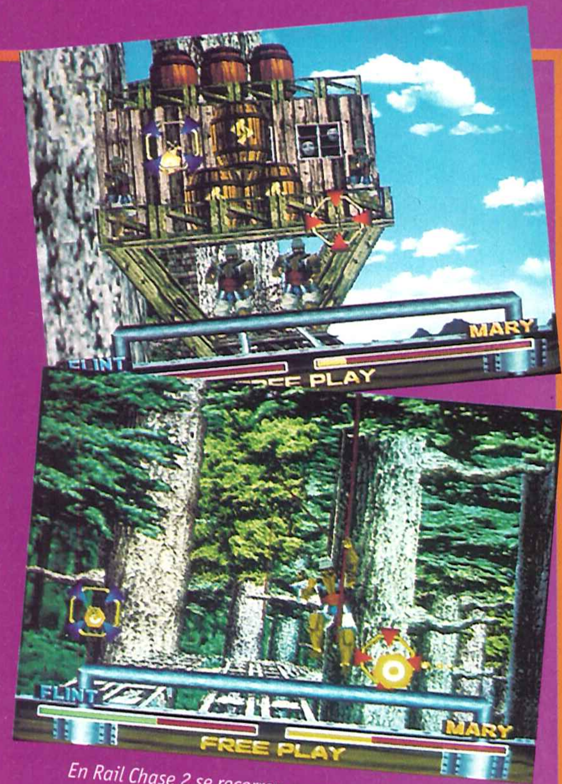
Para que os hagáis una idea, **Rail Chase 2** mantiene una estructura muy similar a otro título de Sega, **Jurassic Park Arcade**. No en vano ambos han sido realizados por el equipo de **AM#3**.

Rail Chase 2 está protagonizado por una pareja de aventureros que se deslizan a toda velocidad montados en una vagoneta sobre raíles, sorteando todo tipo de obstáculos y eliminando a todos los enemigos que tratan de impedir su huida.

Como habréis podido deducir, el argumento está basado en la famosa escena de la película **Indiana Jones y el Templo Maldito.** A partir de esta historia, el jugador o los jugadores -ya que se puede participar por parejas- deben tomar su correspondiente palanca para disparar, no sólo sobre los enemigos que les salen al paso, sino también sobre diversos objetos que pueden hacerles cambiar de vía, recuperar vida o conseguir nuevas armas. Vamos, que podría ser calificado como un shoot'em up, aunque con ciertos matices.

Este espectacular mueble se puede ver desde ya en el nuevo centro que Sega acaba de inaugurar en Alcorcón, Madrid.

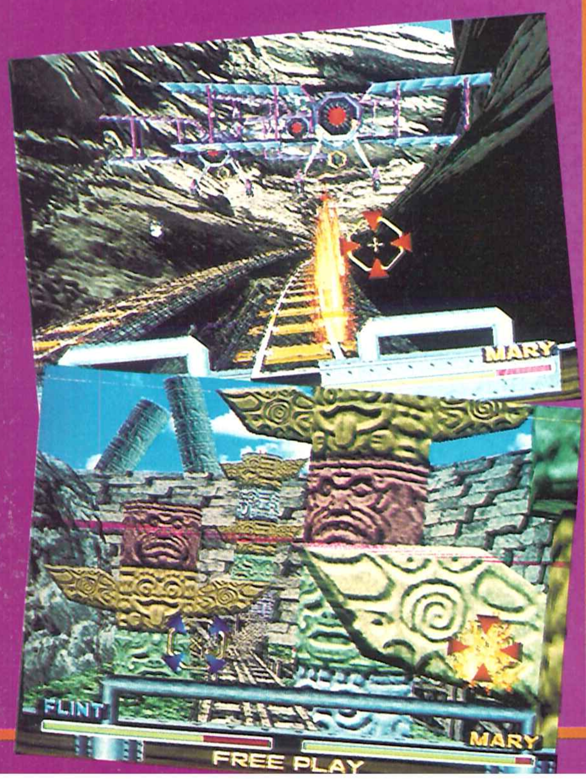
El hecho de contar con un camino predeterminado ha permitido lucirse a los diseñadores gráficos de Rail Chase 2, que se han esmerado hasta en los más pequeños detalles.



En Rail Chase 2 se recorren escenarios increíbles. AM#3 no ha escatimado imaginación ni medios para ofrecer a los jugadores un espectáculo inolvidable.

Uno de los más importantes, sin duda, es que **AM#3** ha utilizado su potente placa **Model 2** para realizar este juego, por lo que la pantalla ofrece un auténtico espectáculo de polígonos y mapeados de texturas a una velocidad de vértigo. El hecho de contar con un recorrido obligatorio ha permitido a los programadores eliminar completamente el famoso baile de polígonos que estos juegos suelen sufrir al fondo de la pantalla, con lo que la realización gráfica es prácticamente perfecta.

En definitiva, **Rail Chase 2** ofrece acción a una velocidad desenfrenada, espectáculo gráfico y sonoro y un montón de sorpresas de todo tipo.



TOP 10 ARCADE

1. VIRTUA STRIKER - SEGA

El fútbol es indiscutiblemente el deporte rey en nuestro país, y eso se deja notar también en los salones: Virtua Striker no tiene rival y supera sin problemas a títulos de otros géneros, como coches, motos o lucha.

2. SEGA RALLY - SEGA

Sega Rally sigue convenciendo cada día a más jugadores de que es el mejor simulador de coches del momento.

3. VENTURER S2 - TT & SIMUL.

A pesar de la repentina aparición de este arcade, su enorme calidad ha conseguido convertirlo en uno de los favoritos de los salones. ¡¡Hay que hacer colas de hasta 15 minutos para hacer uno de estos viajecitos!!

4. R 360° - SEGA

Pilotar un avión de combate no se hace todos los días, y esta máquina nos lo pone al alcance... Sigue siendo de los preferidos por el público.

5. CYBER CYCLES - NAMCO

Parece que a las motos les cuesta mantener su popularidad. Aún así, sigue llamando la atención de muchos jugadores.

6. VIRTUA FORMULA - SEGA

Sigue siendo la máquina más espectacular y llamativa de los salones españoles. Eso le ayuda a mantener una posición más que digna en nuestra particular lista de éxitos.

7. VIRTUA COP - SEGA

A la espera de la segunda parte, Virtua Cop es con diferencia el juego de disparo más solicitado por el público.

8. DAYTONA USA - SEGA

La Daytonamanía parece no tener fin. El juego lleva ya mucho tiempo en los salones, pero sigue encandilando a los amantes de la velocidad.

9. RAIL CHASE 2 - SEGA

Una agradable sorpresa. Su gran calidad técnica y la simplicidad de su control le colocan entre los títulos más destacados de la temporada.

10. MORTAL KOMBAT III - MIDWAY

El estreno de la película ha puesto de moda otra vez este juego. La agresividad de Mortal Kombat III conquista a los amantes de la lucha.

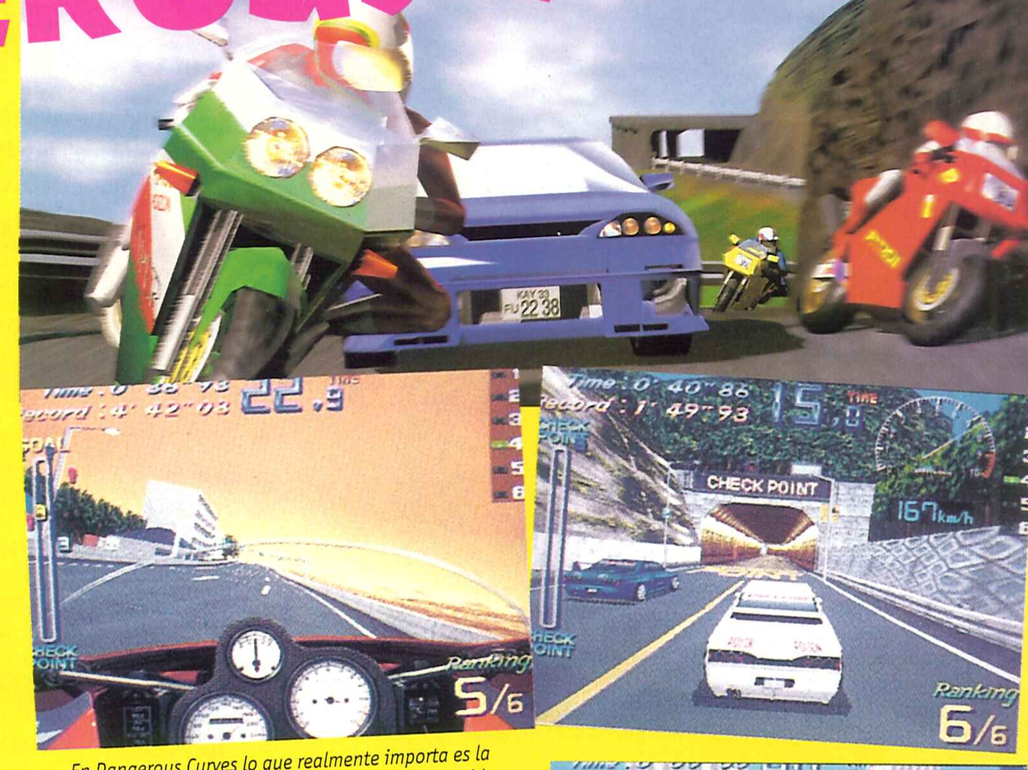
...Y ADEMÁS:

Virtua Fighter 2 no pierde comba ante sus rivales. **StarWars Arcade** y **Desert Tank** siguen teniendo la confianza de sus fieles. También cabe destacar a un clásico como **Revolution X**, cuya banda sonora realizada por el grupo Aerosmith le ayuda a mantenerse entre los más solicitados.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN JAPÓN

DANGEROUS CURVES



¿SON LAS MOTOS MÁS RÁPIDAS QUE LOS COCHES?

Parece que **Taito** pretende responder a esta pregunta con su nuevo juego, **Dangerous Curves**, ofreciendo la primera máquina en la historia que incita a la competición entre un coche y una moto.

Esta original idea se traduce en el espectacular mueble que podéis ver en esta página y mediante el cual **Taito** está decidida a hacerle frente a los grandes clásicos del motor, proponiendo una competición tan extraña como interesante.

El concepto del juego es muy sencillo: dos jugadores ocupan sus respectivas posiciones, uno en la moto y otro en el coche, y se lanzan a una carrera salvaje que transcurre por calles y autopistas públicas, -obviamente transitadas también por otros vehículos-, y que se divide en cinco etapas que recogen escenarios tan dispares como ciudades, bosques o desiertos.

En Dangerous Curves lo que realmente importa es la competición, ya que en este juego sólo tiene sentido participar por parejas, enfrentando la moto al coche.

Taito estrena con este juego su nueva placa de hardware llamada **JC System**, capaz de colocar en pantalla unos gráficos sorprendentes, combinando magistralmente formas poligonales, sprites e incluso imágenes digitalizadas.

Dangerous Curves cuenta también con las opciones propias de este tipo de juegos como son la posibilidad de elegir entre tres perspectivas diferentes o entre cambio automático o manual, -éste último con 6 velocidades para cada vehículo-, si bien la competición puede resultar enormemente más divertida gracias a un modelo que consta de dos máquinas interconectadas y en el que participan 4 jugadores con dos coches y dos motos. ¡Este modelo puede convertirse en el sueño de los amantes de la competición.



Taito ha completado una serie de escenarios variados, de modo que los jugadores puedan recorrer en su competición diversos parajes, como ciudades, bosques o desiertos.

Para acabar diremos que en la pasada feria **Interazar 95** fue presentada una unidad de **Dangerous Curves** y la distribuidora **Cocamatic** nos ha confirmado que están a punto de lanzarse varias máquinas en breve en nuestro país. Si estáis interesados en esta máquina, -que seguro lo estaréis-, el mes que viene os contaremos dónde podréis encontrarla.





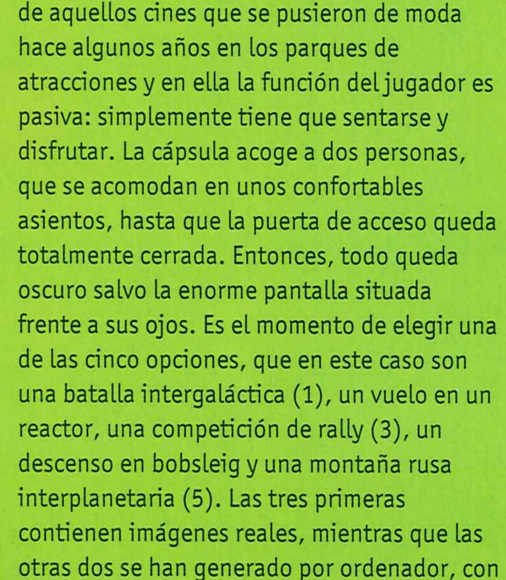
NOVEDAD EN ESPAÑA

VENTURER S2

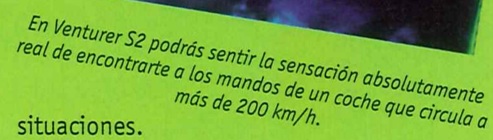
VIAJE FANTÁSTICO AL FONDO DE LA REALIDAD



Uno de los viajes más espectaculares que ofrece Venturer S2 es esta espectacular vuelta en una montaña rusa interplanetaria. ¡Te pondrá los pelos de punta!



Los virajes, giros y revueltas de esta atracción están recogidos con gran realismo por la máquina, de modo que los ocupantes pueden sentir en su cuerpo el movimiento.



En Venturer S2 podrás sentir la sensación absolutamente real de encontrarte a los mandos de un coche que circula a más de 200 km/h.

En esta ocasión nos vamos a alejar un poco del concepto típico de los juegos arcade, pero os aseguro que la excepción merece la pena. **Venturer S2** es una de esas máquinas capaz de proporcionar experiencias sorprendentes a todos aquellos que se atrevan a probarla. Se trata de una cabina con capacidad para dos personas que, mediante la proyección de imágenes y el movimiento de la máquina, consigue simular las sensaciones propias de determinadas situaciones. Suena extraño, ¿verdad?. Pues seguimos explicándonos.

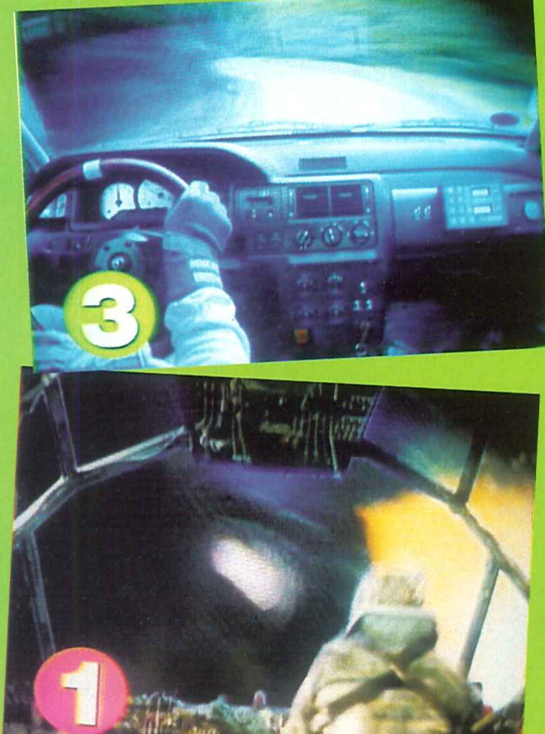
Esta máquina es una versión evolucionada de aquellos cines que se pusieron de moda hace algunos años en los parques de atracciones y en ella la función del jugador es pasiva: simplemente tiene que sentarse y disfrutar. La cápsula acoge a dos personas, que se acomodan en unos confortables asientos, hasta que la puerta de acceso queda totalmente cerrada. Entonces, todo queda oscuro salvo la enorme pantalla situada frente a sus ojos. Es el momento de elegir una de las cinco opciones, que en este caso son una batalla intergaláctica (1), un vuelo en un reactor, una competición de rally (3), un descenso en bobsleig y una montaña rusa interplanetaria (5). Las tres primeras contienen imágenes reales, mientras que las otras dos se han generado por ordenador, con la participación de compañías como **Taito.**

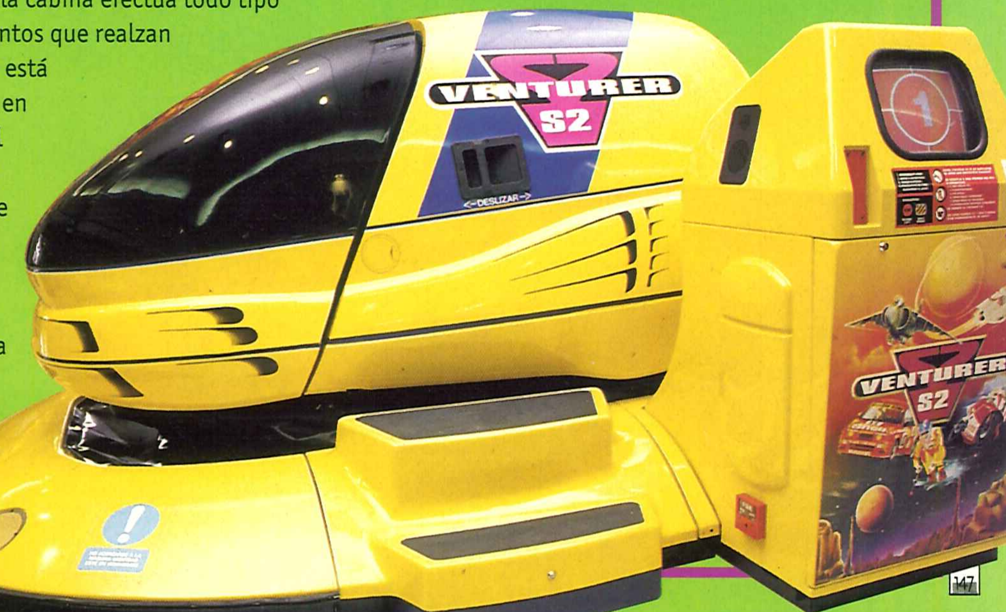
Una vez elegido el destino, las imágenes van inundando la retina de los ocupantes, al tiempo que la cabina efectúa todo tipo de movimientos que realzan todo lo que está ocurriendo en pantalla. El objetivo es intentar que los viajeros se sientan realmente viviendo una de esas situaciones.

Y os aseguramos por experiencia que lo consiguen.

La compañía encargada de realizar esta máquina responde al nombre de **Thomson Training & Simulation**, y también ha completado prototipos con capacidad de ocho ocupantes. Parte de los miembros de esta compañía han trabajado en simuladores espaciales para la **NASA**. La gran ventaja de este sistema es que cada cierto tiempo puede cambiarse el disco para incluir nuevos viajes, de modo que los usuarios no lleguen a cansarse de realizar el mismo recorrido.

Esta maravilla se encuentra en los salones **New Park** de Madrid y Barcelona desde hace muy pocos días. Por 600 pts podéis marcaros un viajecito de lujo para dos personas. Eso sí, procurad no comer mucho antes de empezar, por lo que pueda pasar...





Concurso



FIFA 96

¿Dónde está el balón?

Alguien ha duplicado el balón de esta pantalla del FIFA 96, y para despistar ha dibujado varios balones en distintas posiciones. ¿Serías capaz de determinar dónde está el aurténtico balón de esta pantalla? Presta atención a la jugada, ponte en la posición del jugador y no dejes que un graciosillo te estropee la estrategia.

Si adivinas cuál es el balón verdadero, puedes ganar uno de los 80 juegos que sorteamos de FIFA 96. Además, podrás elegir para qué formato quieres tu juego: Super Nintendo, Megadrive, Saturn o Playstation.

Pero, ojo, no mandes todavía el cupón. En el número siguiente de Hobby Consolas (Enero), te volveremos a preguntar algunas cosillas sobre FIFA 96. Cuando las averigues, envía los dos cupones juntos para participar en este concurso.

No te olvides de indicar en el exterior del sobre para qué consola quieres el juego.

FIFA 96

Regalamos 80 cartuchos



BASES CONCURSO FIFA 96

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de Participación de FIFA 96 que aparece el número de Diciembre junto con el cupón de FIFA 96 del mes siguiente (Enero 96) (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO FIFA 96» y especificando debajo el formato del juego que prefiere (Super Nintendo, Megadrive, Saturn o Playstation)
2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán 80 que ganarán el juego FIFA 96 con la siguiente distribución por formatos: 20 de Super Nintendo, 20 de Megadrive, 20 de Playstation y 20 de Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3: - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.
4. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista HOBBY CONSOLAS.
5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS SOFTWARE y HOBBY PRESS.

CUPÓN CONCURSO
Diciembre



Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Población ....
C.Postal .... Teléfono ....
Consola ....

Creo que el balón real es el número ....





Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0

4.0
LIGA · 95-96

El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, hay todo lo que ya había, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo.

PCFÚTBOL 4.0. Si no te lo crees, míralo.

Reserva tu ejemplar en quioscos, librerías y tiendas de informática



PC FUTBOL

El programa de Michael Robinson

Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional



El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos

2ª División con 20 equipos

Copa del Rey

Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador

1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

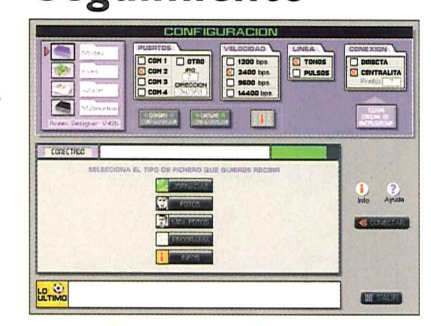
Nuevas características

Pro-Manager



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

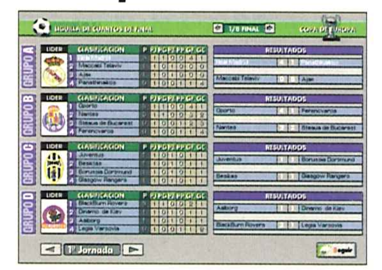
Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.



Competiciones Europeas



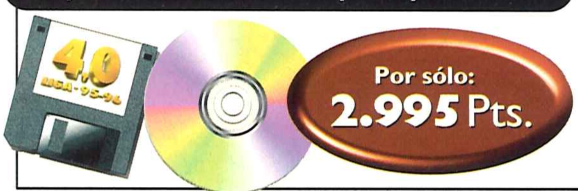
Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey

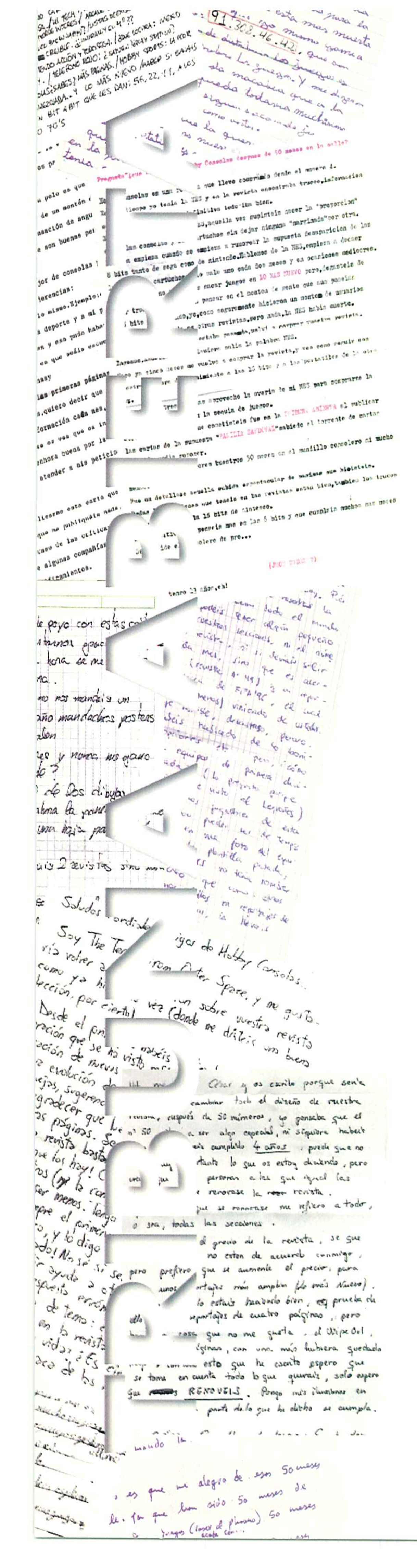


A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA



El mes pasado os propusimos que, después de cumplido nuestro número 50, nos contarais lo que pensáis de la revista. Como siempre, habéis respondido a nuestra llamada y, como es también habitual en vosotros, no habéis mostrado ningún reparo a la hora ni de regalar elogios ni de lanzar vuestras más duras críticas. A continuación, algunas "cosillas" que habéis dicho sobre Hobby Consolas...

David Pérez (Salamanca)

"La Hobby Consolas es la mejor revista del sector, pero ha perdido interés, y eso que habéis mejorado bastante. Aún así, voy a seguir comprándomela".

H.C.: Esperamos que en el futuro ganemos interés, aunque empeoremos mucho. Y que aún así, sigas comprándonos.

Antonio M. Sianes (Sevilla)

"Cada vez que aparece una nueva consola, olvidáis un poco las demás".

H.C.: No somos nosotros los que nos olvidamos de las consolas, son las propias compañías las que dejan de desarrollar software para ellas.

J.R. García Campos. (Asturias)

"Un punto que no me gusta nada es el de la lista de los mejores juegos. Me gustaría saber cómo narices la hacéis".

H.C.: Según el criterio de la redacción, que no depende exclusivamente de la calidad del juego, sino del tiempo que lleve en la calle.

The One.

"El grupo de redacción es pésimo. Cometen errores garrafales que, además de confundir al lector no experimentado, provocan la más absoluta repulsa del lector con mayor experiencia. Otro punto que considero gravísimo es la falta de riqueza de vocabulario de que hace gala vuestra publicación".

H.C.: Mi mamá me mima mucho y Mario es la mascota de Mega Drive.

César González (Santander)

"Sería buena idea renovar todo el diseño de vuestra revista. Y al decir renovar me refiero a todas las secciones".

H.C.: Pide, amigo Cesar, y convertiremos tus deseos en realidad.

Yuri Sakazaki, Mai Shiranui, Athena Asamiya, King y Roomi. (Castellón)

"Nosotras, el sector femenino", os consideramos los mejores, aunque hayáis subido el precio y... ¡¡no sigáis con las guías de lucha!!".

H.C.: ¡¡Joooo... er con el sector femenino!

Sergio Sánchez. (Barcelona)

"Os lo curráis que te cagas".

H.C.: D´abuten, tronco.

Fco. Javier Arreara (Ciudad Real)

"Os odio a muerte, porque queréis eliminar a la NES. Lo que pasa es que la queréis quitar porque os pagan las nuevas consolas, como la Saturn y la PlayStation. En vez de poner en la portada "Revista para consolas independientes", debería poner "Revista para consolas que pagan".

H.C.: Ten en cuenta, Francisco, que nuestro objetivo es vender revistas, no consolas ni videojuegos. No tenemos, por tanto, ni el más mínimo interés en eliminar ni en dejar de eliminar a ninguna consola.

Maximun. 16 años. (Guipúzcoa)

"También hay que destacar sus variadas secciones y la participación de los lectores en ellas. Esto creo que es bastante importante, ya que tomamos parte en la revista de una manera activa".

H.C.: A veces, "demasiado" activa.

Borja Román. (Leganés)

"Esta es la mejor revista de videojuegos. Sólo os falta una sección sobre Manga".

H.C.: Tú lo has dicho, somos una revista de videojuegos, no de Manga.

Yago Navas. (Madrid)

"Un detalle que no me gusta ni un pelo es que nos contéis que va a salir una consola para dentro de un montón de meses (me refiero a la Ultra), porque creáis una sensación de angustia".

H.C.: Oye, tampoco hace falta

que te agobies tanto. Al fin y al cabo esto va de jugar.

Pablo de Carlos (Madrid)

"Me parece que las secciones que hay son muy oportunas, excepto una tal "Hobby Sports", que son hojas y hojas que paso sin ni siquiera ojearlas".

H.C.: Te contestamos con otra carta, una que remite **G+G;.** ***"Hobby Sports me encanta. Es como el Marca de las consolas".*** En cualquier caso, como habrás visto, la hemos quitado.

The Terror from Outer Space:

"Tengo que reconocer que yo he sido siempre el primero en someter a Yen a escarnio público. Y lo digo sinceramente... ¡se equivoca demasiado! No sé si serviría de algo, pero ¿no podría pedir ayuda a otras personas antes de dar una respuesta errónea?

H.C.: ¿A quién debería pedirle ayuda? ¿A ti, por ejemplo? Es posible que Yen se equivoque alguna vez, como todo el mundo, pero por lo menos nunca ha ido de listo por la vida.

José Antúnez (Sevilla)

"Quiero felicitaros por los 50 números que ha cumplido vuestra revista. Una revista que empezó de la nada, que fue la pionera de las revistas de videojuegos y que ha llegado a ser la revista de videojuegos más vendida en España. Nada ha podido pararle los pies.

Ni las revistas de la competencia, las cuales han fracasado en su intento. Ni la crisis del papel, en la cual tuvisteis que subir el precio de la revista. Ni la crisis económica en la que estamos...

H.C.: ...ni la Guerra del Fletán, ni la fuga de Roldán, ni el asunto de las escuchas telefónicas, ni la crisis del Madrid... ¡no hay quién nos pare!

Miguel Angel Flores. (Talavera de la Reina)

"Yo creo que Hobby Consolas no vale ni para limpiarse el... después de..."

H.C.: No entendemos muy bien lo que nos has querido decir. ¿Limpiarte el qué después de qué?

Jon Ander (Deusto)

"Y aunque durante esta "corta" vida de 4 años sus redactores también hayan cometido errores, todos debemos reconocer que se han entregado de una forma inhumana a su trabajo para que mes a mes nosotros, sus lectores, nos sintamos orgullosos de comprar esta revista".

H.C.: ...ferschorches arscascas entuntins ¡¡¡de todos los españoles!!

Tetsuo (Zaragoza)

"Antes era una revista que se esperaba a final de mes como agua bendita. Ahora este aspecto ha disminuido, aunque es cierto que sigue existiendo en cierta medida"

H.C.: Vamos, que ahora nos esperas como agua... de Valencia, por ejemplo.

Fco. Javier Puerto (Cádiz)

"Han sido 50 meses en los que dejáis patente que sois unos profesionales como la copa de un pino, pero una profesionalidad que no está reñida con el cariño hacia lo que hacéis y (algunas veces) hacia vuestros lectores.

H.C. ¿Cómorrrr?

Carlos M. Giménez (Albacete)

"Al principio estaba seguro de que ésta era la mejor revista del mercado. Y lo era hasta que Nintendo Acción la superó. Y TodoSega también".

H.C.: ¡Dios mío!, ¡qué bajo hemos caído! ¡¡Nintendo Acción y hasta TodoSega nos han superado!! Menos mal que también son revistas nuestras...

Carlos René (Murcia)

"He de deciros que me habéis fascinado, ya que gracias a vosotros sé un montón de consolas, incluso me atrevería a decir que sois mis maestros.

Aunque parezca mentira, vosotros siempre habéis sido unos muchachos y muchachas legales"

H.C.: Oye, oye, ¿qué es eso de que "aunque parezca mentira"?

Fco. J. Ramírez. (Ecija)

"Puede que de vez en cuando nos excedamos pidiéndoos cosas. Eso es porque al ser una revista buena, nosotros queremos más todavía de lo que nos dan. En conclusión, vuestra revista es muy buena, y por eso cuanto mejor sea, más os pedirán".

H.C.: Vale, vale, majete. Lo que tú digas.

Jesús de los Riscos. (Málaga)

"La sección "Contrapunto" no es seria. Sólo sirve para que "cuatro" Sega-Nintendo fanáticos con seudónimos ridículos se digan tonterías, posiblemente por la frustración de haber comprado en su día la consola equivocada".

H.C.: ¿Qué quieres decir?, ¿que los que se han comprado una Sega deberían haberse comprado una Nintendo y los que se han comprado una Nintendo deberían tener una Sega? Y por cierto, no te leas el próximo número esa sección tan poco seria, porque nos tememos que te van a dedicar más de una carta...

Jhon Maden. (Móstoles)

"Otro de los errores que cometisteis fue en la "Tribuna Abierta", al publicar las cartas de la supuesta Familia Sandoval, sabiendo el torrente de cartas que ello iba a suponer".

H.C.: Todo va en gustos. Nosotros, como mucha gente, nos reímos un montón con las cartas de estos curiosos personajes. Por cierto: Sandovales, ¿dónde estáis, que hace mucho tiempo que no dais señales de vida?

José Daniel González. (Las Palmas)

"Estoy harto de que a la hora de comprar la revista se me rompa la portada. ¡Poned una más dura!"

H.C.: Como trates a las revistas con el mismo cariño que nos has tratado a nosotros en el resto de tu carta, no nos extraña que se te rompa la portada y hasta que se te caigan las fotos del papel. Y que conste que no lo decimos porque nos hayas llamado 'caraculo'.

José Daniel González. (Las Palmas)

"Mi idea: que pongáis un concurso por cada juego nuevo que salga, pero de dibujar.

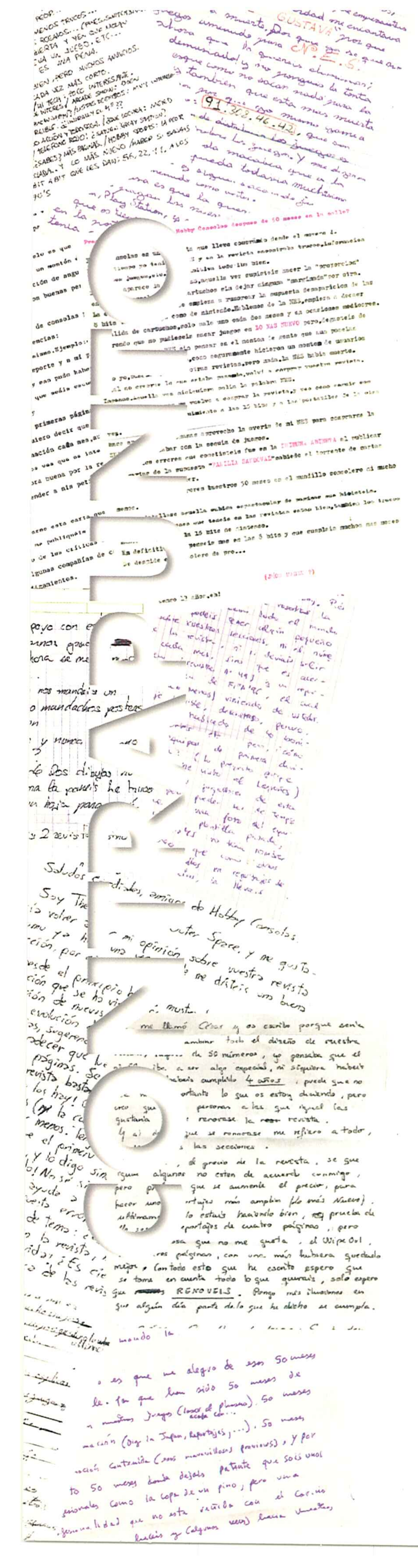
H.C.: Sí, sí, claro, claro, de dibujar... Y todos los meses, unos... ¿40 ó 50 concursos? Pero de dibujar, ¿no? Bien. Mola.

Julio Simonet. (Málaga)

"Hobby Consolas mola cantidad y nunca aparecerá otra revista igual".

H.C.: Gracias, Julio. Pásate a por tu regalo cuando quieras.

Para el próximo mes, tema libre. Podéis escribirnos sobre lo que os apetezca, aunque no estaría mal que nos contarais qué os ha parecido el cambio de H.C. Y enviad vuestras cartas a: Hobby Press. Hobby Consolas. C/ De los ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid). TRIBUNA ABIERTA



Contra "la parejita"

De: "Tenshi" García a Saltobas & Sumaker.

No voy a empezar a decir memeces ni incongruencias, pues habiendo leído lo que llevo leído (perdónenme la redundancia), ya hay más que suficiente como para llenar una página. No voy yo a salir en defensa de los diferentes puntos en los que este par de "personas" (hasta que no se demuestre lo contrario) intentaban cachondearse del personal, exponiendo ideas y conclusiones que yo tengo más en cuenta a niños de 7 años. No se puede ir por ahí criticando de esa manera. No se puede ser tan necio como para querer contrarrestar unas opiniones con unas críticas totalmente fuera de lugar, además de faltas de razonamiento. No se puede criticar a una mascota creada hace ya más de 10 años, que surgió según las modas de aquella época, y que a vuestro pesar es querida por los incondicionales de la consola, los verdaderos CONSOLEROS, que son aquellos que saben juzgar con la cabeza, no con el corazón como hacéis vosotros. Y me parece que os haría falta un lavado cardio vascular.

Los hombres somos animales, y como tales tenemos nuestros instintos, y uno de ellos consiste en reaccionar ante el peligro de una manera u otra. En este caso ya ha quedado demostrado cómo reaccionáis vosotros ante la amenaza del mundillo que habéis creado a vuestro entorno. No lo reconoceréis jamás, pero, como se dice vulgarmente, "se os ha visto el plumero".

P.D.: Si es verdad que Susana Pérez dibuja tan bien, podríamos crear su CLUB DE FANS, ¿no, Sebastián? ¿Cómo podría tener un dibujo suyo?

Sega For Never

De Carlos M. Martín a Saltobas & Sumaker

Empecemos por el comentario sobre Nintendo.

A) Si Sega es superior a Nintendo, ¿cómo es que nosotros tenemos un «Doom» en Super Nes y Sega necesita la 32X para este mismo juego?

B) Mario te parecerá patético, pero cada uno de sus juegos es diferente, cosa que no podemos decir de esa bola azul llamada Sonic.

C) La calavera del anuncio de Sega se refería a que así os ibais a quedar después de que os chupen la sangre con el Mega CD y la 32X. Si habéis visto el último vídeo de Sega, es penoso, con ese tío haciendo el chorra, debería darles verguenza...

D) Los cartuchos de Super Nintendo "cuestan un huevo y parte del otro", porque son juegos de alta calidad y en muchos casos bastante superiores a los de 32X.

E) Sobre el CD Rom de Super Nintendo, a ver quién es el "descerebrado" que aún no se ha enterado que no va a salir nunca, porque Nintendo no lo necesita y porque no quieren hacer un parche como Sega.

F) Sobre lo de los precios, Nintendo siempre ha prometido cosas y luego las ha cumplido, no como Sega.

G) Los juegos de Mega Drive son únicamente comparables con la N.E.S. Sobre la Game Gear, la consola portátil que te funde un paquete de pilas en 4 horas... Y no hablemos de la Master System, que el pausa está en la misma consola...

Por último, sólo quiero decir que tengo una Super Nes y una Mega Drive con la 32X, y no es que yo sea un "Nintendo adicto".

Dudas sobre el éxito de Ultra

De Fernando Falomir a Hobby Consolas

Quisiera escribir sobre la Ultra 64, a la que yo concedo el beneficio de la duda y todas las revistas el beneficio de ser la mejor (y ser de Nintendo). Aquí es donde debo hacer una puntualización respecto a los comentarios vertidos en esta revista en muchas ocasiones, como el precio de 40.000 pts. de la consola (ya veremos). Y sobre el precio de los cartuchos en la contestación a "Sin Pelas", de Madrid, en la Hobby Consolas n° 50; cito textualmente: "Sobre el precio de los juegos, Nintendo asegura que costarán lo mismo que los de Super Nintendo, es decir, lo mismo que cuestan los, teóricamente más baratos, CD's". Buena ironía, pero es un comentario correcto. Si los cartuchos cuestan lo mismo que los de S. N. (cosa que nadie sabe, ya que ese supuesto precio es una información que, hasta que no sea real, no debería aparecer en revista alguna), costarán 13.000 pts., lejos de las 8.000 - 9.000 de los CD's, que además tienen mucha más información que cualquier cartucho antes y después del "gran invento" de la Mega Memoria. El mayor error de Nintendo es creer que su consola será la mejor de la nueva generación; quizá sea la mejor de esta generación (a falta de ver los juegos, sólo sobre el papel), pero no será mejor que las que se lancen en el 97, de eso estoy seguro. Con esto quiero decir que las consolas son como un ciclo evolutivo, así que Ultra será mejor porque saldrá después.

En defensa de la Saturn

De Alex F. a José Luis Montero

Para empezar, seguramente no has jugado a la Saturn, de lo contrario sabrías que es infinitamente mejor que PlayStation. Iremos por partes.

A) Sony es una empresa sin experiencia en las consolas y acabará fracasando como le ha pasado a Philips.

B)Sus juegos no tienen comparación con los de Saturn: geniales juegos como «V. F. Remix», «Bug!» o «Panzer Dragoon» no pueden ser comparados con los de PlayStation, excepto «Ridge Racer», un juego digno de estar entre los de Saturn.

C) Saturn es una máquina multimedia (¿sabes lo que es, José Luis, o tendré que explicártelo?), ya que puedes ver películas CD, revelar fotos... y eso es tan entretenido como jugar.

D) No me extraña que valgan más caros los juegos, ya que la calidad se paga.

E) Sega tiene a AM2, o sea que las mejores recreativas tendrán su versión Saturn.

Bueno, creo que te habrá quedado claro qué consola es mejor, ¿no?

En boca cerrada...

De Oscar Fraile a Sebastián Pérez

Esta carta que mando a la sección "Contrapunto" no es para contradecir a nadie, sino para aplaudir a la carta más elegante y con más cordura que ha habido en Hobby Consolas. Me refiero a la que escribió el mes pasado Sebastián Pérez, en la cual hacía una llamada a la cordura a todos.

En esta sección he podido leer las opiniones de mucha gente que, debido a su exagerado radicalismo, han echo un tremendo ridículo.

Eso sin contar la gente que sólo escribe chorradas en las que ni siquiera cree, sólo para buscar protagonismo. La familia Sandoval, J. V. D., Córcoles, Segaman e incluso ese Saltobas & Sumaker han logrado formar una banda aborrecible que habría que encerrar en un manicomio especial.

En resumen, toda la gente que radicaliza sus opiniones debería callarse la boquita.

La "guerra" continúa

De Jess a los Bioman

Me parece perfecto que defiendas a tu amigo el Córcoles, pero quien va a cargaros las pilas ahora soy yo, y a favor de Saltobas & Sumaker. Va por ustedes.

A- Indudablemente, cuando Ultra 64 (que el 64 habrá que verlo) llegue al mercado español, nadie la va a querer, puesto que ya hay varias 32 bits, entre ellas Saturn: la mejor, está clarísimo.

Según los súper entendidos de la SNES, decís y habláis, porque tenéis boca, que "yo para qué quiero un CD, si con SNES ya me basta y no le hace falta", y estoy más que segura que si sale al precio de un vídeo con Canal+, vais a caer todos los pardillos de forma descarada. ¿O no os parece bestial el cambio de 16 a 64?

B- Creo que el Mega CD fue todo un bombazo, el primero, y sin él ahora quizás no verías en esta revista todo lo que ves en lo que a nuevas máquinas dotadas de un CD se refiere.

No es basura, sólo que Sega sacó al poco tiempo el 32X, y se olvidó de éste. ¿Un juego digno de Mega CD? «Samurai Shodown» o «Surgical Strike», por ejemplo.

C- Para que no vaciles más con eso de que la Superchorras es la mejor 16 bits, te diré que en juegos deportivos no le llega a la bestia negra ni a la suela del zapato, y mucho menos aún en juegos de rol. Y si no, mirad las notas del mes pasado (el mes en el que la cagasteis de pleno).

D- Game Gear le mete una paliza en cuanto a gráficos, títulos y demás al bicho ése que algunos llevan en el bolsillo de "atrás" de la forma más pija. 35 horas, sí es cierto, pero son 35 horas y dioptrías que tus ojos ganan en mala vista. ¿Porqué todos los "pijitos" llevan gafas?

Para 4 horas de Game Gear me compro el adaptador y juego a mis títulos de P.M. al lado de una luz, y no tendré que ir con gafas de sol, un perro o un palo toda mi vida.

E- Por último, gástate 13 lechugas en «Killer Instinct» (buen juego, reconozcamos las cosas) o «Super Mario World 2» (que ya huele), mientras que yo me dejo 8 en «FIFA'96» o en «Comix Zone», que son muy buenos. Para que veáis cómo derrocháis la pasta. Que os sienten bien las lechugas.

A mí también me gusta decir la verdad. ¡Ah!, y sin roscas: SOIS LOS MEJORES.

Libertad de expresión

De un Hobbit de la comarca a ése que se hace llamar Supergolfo.

Queridos lectores de Hobby Consolas, Nintendo Acción y TodoSega:

Si bien es cierto que sois vulgarmente criticados sobre vuestro trabajo por individuos que hablan cuando más deberían callar, yo voy a romper una lanza a vuestro favor pidiendo que no caigáis en ese burdo e infantil juego que, por cierto, un/unos "profesionales" del periodismo, del hardware y del software ha/han urdido para haceros, aunque sin éxito, la competencia. Este/os señor/es no se deben haber enterado de que vivimos en una sociedad libre y democrática, y no en una sociedad libertina y autocrática. Es decir, se pueden hacer críticas constructivas, de buena fe, con sentido común y, sobre todo, con respeto hacia los implicados en el tema. Pero no críticas destructivas, hechas con malicia, sobre la profesionalidad de los redactores de H.C., sobre su aspecto personal o sobre su vida privada. Por todo esto les quisiera hacer una observación hacia todos los que colaboran con SUPERGOLFO, y en general en la elaboración de esa revista llamada SUPERJUEGOS: por el bien de todos, por favor, pongan algo más de educación y de profesionalidad a su trabajo, y una al SUPERGOLFO en particular: por la técnica de trabajo que usas, veo que te gustaría ser famoso. Y al famoso se le conoce porque es un personaje, pero para ser un personaje hace falta ser antes persona, y con humildad te digo que aún te falta un poquito para ser persona y te mando un cordial saludo con la intención de que reflexiones sobre mis palabras. Sin más, me despido de vosotros, apreciados redactores de H.C., pidiendo, eso sí, que publiquéis esta carta íntegra y si no es posible, que transmitáis su espíritu.

Una bonita canción

De Ayrton Senna a un par de...

Empezaré por cantaros una canción:

La Super ha subido y sus juegos también.
La Mega está debajo y eso está muy bien.
Es un rollo jugar con juegos de CD.
Te lían, te aburren y eso no está bien.

Esta cancioncilla va dirigida a dos chavales mega tontos, que son Saltobas & Sumaker, porque para creer que Mega Drive es mejor que Super Nintendo, eso es de locos.

P. D.: ¿De verdad pensasteis que la Mega Drive, el 32X y el Mega CD pudieron con el Cerebro de la bestia?

Tenemos que decirlo: Saltobas y Sumaker han batido todos los records. Jamás unas opiniones habían despertado tal avalancha de cartas en contra. ¡Vamos, ni la familia Sandoval en sus mejores tiempos!
Si queréis opinar en esta sección, ya lo sabéis, escribid a la dirección de siempre, indicando en el sobre: "Contrapunto".

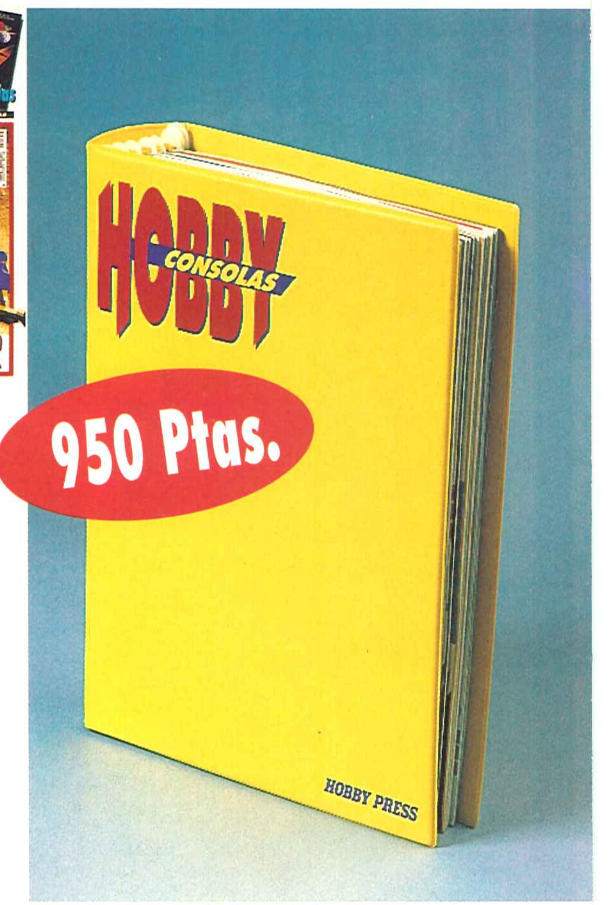
No te quedes atrás





Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

The Adventures of Batman & Robin

Mega CD • Sega • Diciembre

Este título se anuncia como la aparición de Batman y su pupilo en compacto, y estará basado en la serie de dibujos de la Warner. Lo cierto es que el juego combinará espectaculares secuencias de animación con trepidantes persecuciones a lo largo y ancho de Gotham City. En ellas, Batman se sentará al volante del batmóvil para perseguir a sus enemigos de siempre: Joker, Poison Ivy y The Riddler.





Un completo dominio del volante será indispensable para superar con éxito toda las fases que compondrán «The Adventures of Batman & Robin» para Mega CD.

Garfield

Game Gear • Sega • Enero

El gato más sarcástico de las tiras diarias saltará en breve a la portátil de Sega para deleite de todos sus seguidores. Para la ocasión, Garfield encontrará la horma de su zapato en un cartucho de plataformas que repasará distintas épocas históricas. Esto se transformará en un pequeño gran reto, que demostrará que a este gato, además de ingenio, le sobra habilidad para superar todo tipo de obstáculos.





Garfield se las verá con plataformas como estas que os mostramos a lo largo de su aventura en la portátil de Sega. De vosotros dependerá que las complete con éxito.

Mech Warrior 3050

Super Nintendo • Activision • Diciembre





Durante todo el juego, esta será la perspectiva de la que disfrutéis mientras dirigís los pasos de vuestro Mech. Y que no se os olvide disparar mientras avanzáis.

Activision va a desembarcar con toda su artillería en nuestro país a partir de diciembre. El motivo se llamará «Mech Warrior 3050», un cartucho que resulta ser la segunda parte de un juego, también de Activision, de igual nombre pero sin dígitos. Robots articulados, un potente armamento y perspectiva isométrica os aguardarán en esta aventura de acción con aires futuristas.

Galactic Attack

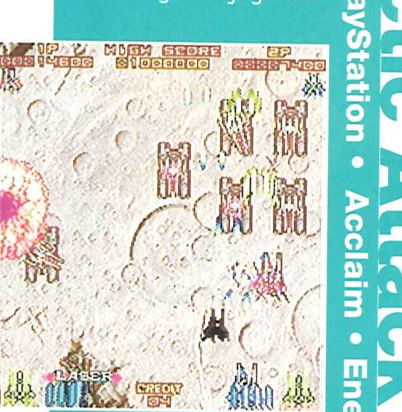
SegaSaturn-PlayStation • Acclaim • Enero



A la hora de adentraros en este llamativo shoot'em up, podréis optar por jugar horizontal o verticalmente. Una buena manera de variar mientras disparáis a tutiplén.



Acclaim ha sido la encargada de realizar la conversión del juego de Taito para los 32 bits. Se trata de un shoot'em up compuesto de infinidad de situaciones que discurren en el espacio. Vuestra misión será hacerlas frente, para lo cual podréis elegir entre un desarrollo horizontal o vertical del juego, así como contar con la siempre valiosa ayuda de un segundo jugador.



Darxide

Mega Drive 32X • Sega • Enero

Asteroides, naves espaciales y planetas inexplorados constituirán el universo de «Darxide», que llegará a Mega Drive 32X en enero. Se trata de un shoot'em up en el que vuestro objetivo será cumplir la misión que os encomienden al comienzo de cada nivel, y que consistirá en destruir todos los Asteroides de una zona.







Enero, entre otras muchas cosas, nos traerá un shoot'em up destinado a Mega Drive 32X. En él, la puntería será vuestra mejor aliada.

Megaman X2

Super Nintendo • Capcom • Diciembre

Con cierto retraso con respecto a otros países, llegará a España la segunda incursión del héroe de Capcom en Super Nintendo. Se trata de «Megaman X2», un juego que mantendrá la línea de desarrollo habitual de toda la saga. Entre sus virtudes, presumirá de emplear en sus circuitos el chip C4, ese ingenio propio de Capcom que anuncia un mayor realismo y un asombroso efecto 3D. Para comprobarlo, sólo debéis tener un poquito de paciencia.

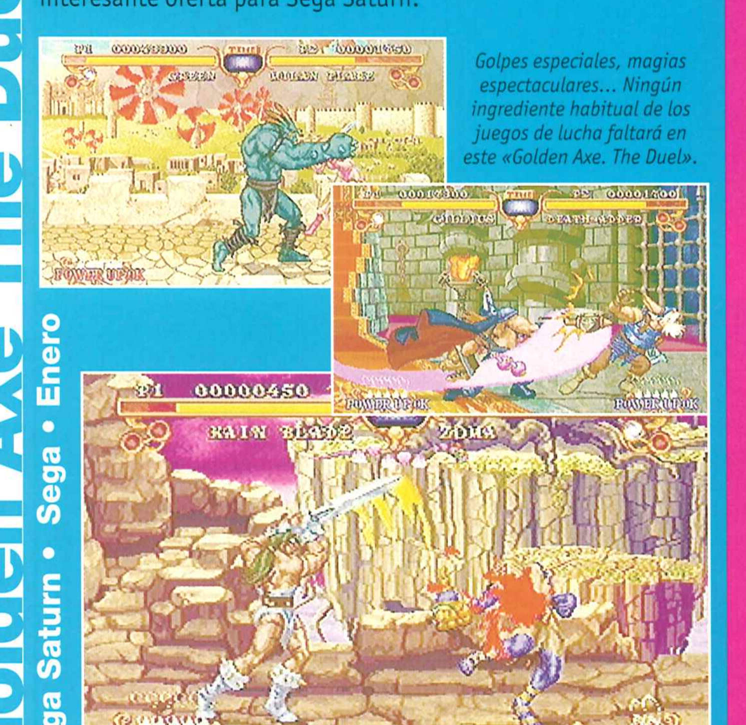
Megaman continuará la línea de sus otras apariciones en los soportes Nintendo. El resultado: acción por los cuatro costados.

Golden Axe The Duel

Sega Saturn • Sega • Enero

Sega ha preparado para su 32 bits una nueva versión de «Golden Axe». Con el añadido de «The Duel», este título se apartará del beat'em up que ha dominado las anteriores entregas para Mega Drive, para convertirse en un "one versus one" de lujo. Diez luchadores a elegir y un amplio repertorio de magias y golpes especiales conformarán, a partir de enero, esta interesante oferta para Sega Saturn.

Golpes especiales, magias espectaculares... Ningún ingrediente habitual de los juegos de lucha faltará en este «Golden Axe. The Duel».



Mickey Mouse Magic Wand

Game Boy • Nintendo • Diciembre

Mickey Mouse contará con una varita mágica y con el permiso de The Walt Disney Company para afrontar su nueva aventura en la portátil de Nintendo. Se tratará de un extenso juego que combinará habilidad y plataformas en la pequeña Game Boy. El objetivo será rescatar de las estancias de un castillo mágico a Donald, Minnie, Daisy, Goofy y otros "personajes Disney" invitados.



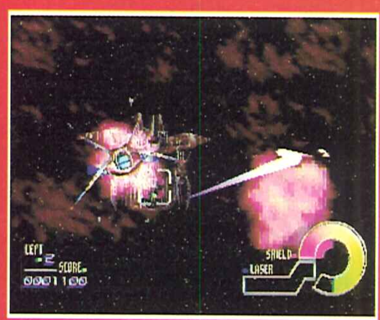
Por suerte para Mickey, y de paso para vosotros, además de ingenio podrá emplear ciertos objetos contra sus enemigos. Solo tendrá que recogerlos, seleccionarlos y arrojárselos.



Jupiter Strike
Sega Saturn/PlayStation • Acclaim • Diciembre

Se trata de una conversión más de un juego de Taito, realizada por Acclaim y que, por supuesto, Arcadia distribuirá en nuestro país. En ella, os encontraréis una vez más a los mandos de una nave espacial, con el objetivo de hacer frente a todas las situaciones características del shoot'em up.



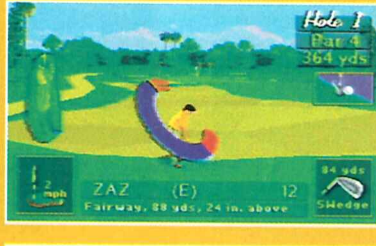


Toda la emoción del shoot'em up estará presente en esta cita con Saturn y PlayStation. De ello se encargará Acclaim.

The Great Circus Mystery
Super Nintendo • Capcom • Diciembre

Mickey y Minnie tendrán la oportunidad de investigar a dúo el misterio que flota sobre un circo. Y es que los artistas circenses han desaparecido, y además no encuentran a Donald y Pluto. Un gran misterio que sólo podrán resolver si recorren los seis niveles, repletos de peligros y obstáculos, que les conducirán a la solución del enigma.

PGA Tour Golf 96
Mega Drive • EA Sports • Diciembre



Una vez más el golf se asomará a los 16 bits de Sega, y de nuevo lo hará de la mano de la división deportiva de EA. Será en diciembre cuando llegará a Mega Drive la nueva edición de «PGA Tour Golf», la correspondiente al año 1996. Un cartucho que os ofrecerá lo mejor de este deporte, tanto en posibilidades de juego como a la hora de recrear los mejores campos, para que podáis presumir de "drive".



Para lo no iniciados en este deporte, lo conveniente será practicar para dominar los distintos palos o conocer los hoyos a fondo.

Total Football
Mega Drive/Super Nintendo • Domark/Acclaim • Enero





«Total Football» ofrecerá la posibilidad de escoger entre un total de 50 selecciones nacionales. Por supuesto, la selección española estará presente en esta c ita.

A partir del próximo mes, Arcadia llevará a las 16 bits toda la emoción del fútbol con «Total Football». Un cartucho para uno o dos jugadores simultáneos, que incluirá cuatro torneos diferentes así como un menú que incluye 50 selecciones nacionales a elegir. Así, todo el realismo del fútbol internacional se dará cita en Super Nintendo y Mega Drive.

Revolution X

Mega Drive/ Super Nintendo/Sega Saturn/ PlayStation • Acclaim • Enero

Rockeros, música cañera y mucha acción serán los ingredientes de este juego multiformato. Y todo, siguiendo las pautas de la recreativa en la que se basa.





Arcadia distribuirá en enero próximo la conversión que Acclaim ha realizado de la exitosa recreativa de Midway. Nos referimos a «Revolution X», un arcade futurista en el que, a ritmo de rock, tendréis que disparar a todo aquél que se os ponga por delante.

El juego pondrá en vuestras manos la responsabilidad, no sólo de salvar al mundo de la catástrofe, sino también de liberar al grupo de rock Aerosmith. Y lo podréis intentar en Super Nintendo, Mega Drive, SegaSaturn y PlayStation.

Mystaria

Sega Saturn • Sega • Diciembre

¿Recordáis el «Shinning Force» que apareció en Mega Drive? Bien, pues «Mystaria» continuará en SegaSaturn la estela del mencionado cartucho, así como su estilo de juego. No en vano se tratará de un juego de rol que incluirá todos los ingredientes del género, y que hará gala de unos espectaculares gráficos en 3D generados a base de "rendering".



Sega llevará a sus 32 bits una extensa aventura con el rol como protagonista absoluto. A la espectacularidad del desarrollo se sumará la de los gráficos.

Striker 96

PlayStation • Warner • Diciembre



Imágenes digitalizadas de partidos reales y sprites pre-renderizados se conjugarán en «Striker 96», la nueva oferta futbolística para PlayStation. El juego contendrá las opciones habituales en cuanto a tipo de partido, la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos y siete tipos de vistas diferentes para que apreciéis bien la jugada.

Una de las cualidades más llamativas de este juego será la posibilidad de jugar empleando varias vistas.



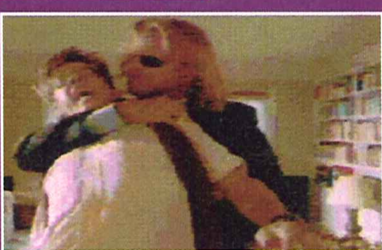
Wirehead

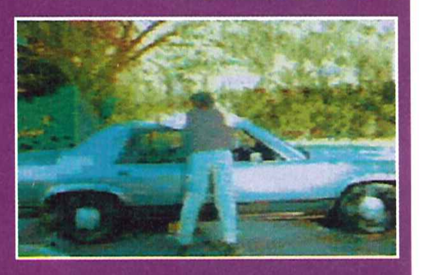
Mega Drive • Sega • Diciembre



De la mano de «Wirehead», o mejor dicho ayudándole a escapar, podréis tomar parte en una aventura de película. El éxito será vuestro.

Con la llegada de las Navidades, Sega presentará una nueva aventura interactiva para su Mega CD. Su nombre es «Wirehead», y se basa en una producción de Touch TV, con guión y dirección de James Reily. Consistirá en una aventura absolutamente digitalizada, en la que deberéis dirigir los pasos del mencionado Wirehead, en su huida de una peligrosa organización.





La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios cambios Clubs

CAMBIOS

CAMBIO «Art of Fighting» de Super Nintendo por «Brutal» o «Fatal Fury». Sólo Sevilla. Preguntar por Tulio. TF: 95-4623761.

CAMBIO el juego de Super Nintendo «Mortal Kombat», con caja y manual de instrucciones, por el «Batman Returns» de Super Nintendo. Preguntar por Antonio. Sólo Málaga. TF: 952-340961.

CAMBIO Super Nintendo con 1 mando y los juegos: «Mario World», «Suzuka 8 hors» (adaptador), «Illusion of Time», «Fatal Fury Special» e «International Superstar Soccer», por Neo Geo con dos mandos y 5 juegos (mínimo). Escribir urgente a: Tomás Cid Pedro, c/Estrella, 8. 1-1. 17490. Llança. (Gerona).

CAMBIO uno de estos juegos de NES: «Megaman 3», «Castlevania II», «Salomon's Key 2» y «Mission Imposible», por uno de estos juegos de Game Boy: «Mystic Quest», «Mortal Kombat II» y «World Héroes Jet II». Sólo Almería. Ponerse en contacto con la dirección: Juan Benavides Matillas, c/Bruselas, 52. 04710 -Sta. M. del Aguila- (Almería).

CAMBIO el juego de «Tortugas Ninja 2» por «Zelda» de Nintendo. Que esté en buen estado, con caja e instrucciones. Sólo Cuenca. Escribir a: Rubén Buendía Culebras, Avd. Reyes Católicos, 58, 6- B. 16003 (Cuenca).

¡URGENTE! necesito vender dos juegos: «Donkey Kong Country» por 6.500 pesetas y «Super Mario All Stars» por 5.000 pesetas, o los dos por 9.000 pesetas. ¡Llámame! Preguntar por Andrés. Gracias. TF: 91-3167494.

VENTAS

VENDO los juegos de Super Nintendo: «Street Fighter II», «NBA Live 95» y «Kick Off» por 2.000 pesetas cada uno. Sólo Tenerife. Preguntar por Erik. TF: 922-212517.

VENDO Master System II con 5 juegos y 2 pads: «Regreso al Futuro II», «Spiderman», «Sonic 2», «Alex Kid» y «Cyber Shinobi». Preguntar por David. Todo por 15.000 pesetas. TF: 971-600280.

VENDO Nintendo con 2 juegos, un cartucho de 42 juegos y «Super Mario Bros 3» por 8.000 pesetas. Con el juego «Terminator 2» por 10.000 pesetas. Preguntar por Albert. TF: 93-8810264.

VENDO Mega Drive con 5 juegos, «NBA Jam» y «Sonic 2» entre ellos, y dos mandos (uno de ellos de 6 botones). Todo por 17.500 pesetas. Preguntar por Javi. TF:93-2124224.

VENDO juego de Nintendo por 5.500 pesetas. El juego es «Bart Vs. the World» y está en perfectas condiciones, con instrucciones incluidas. Preguntar por Alonso. TF: 987-229282.

VENDO juegos de Master System: «Donald Duck», «Asterix», «Sonic 2», «Sonic Chaos», «GP Mónaco» y «Batman Returns» a 1.000 pesetas cada uno. «Superman» y «Sensible Soccer» a 2.000 pesetas. Y «El Rey León» por 3.500 pesetas. Preguntar por Angel. TF:942-626060.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Nintendo con 14 juegos, entre ellos «Megaman 1 y 2» y «Punch Out», por 35.000 pesetas. O cambio por Super Nintendo con 3 juegos. En buen estado. Preguntar por Jaime. TF: 91-6196332.

¡ATENCION! Vendo «Aladdin» + «Art of Fighting» + «Double Dragon» + «Eternal Champions» + «Mortal Kombat» por 16.000 pesetas. Son de la consola Mega Drive. También vendo Game Boy + 6 juegos: «Tiny Toons», «WWF 2», «Bionic Comando»... + luz y altavoz + auriculares + Game Link + Handy Carry, todo por 12.000 pesetas. O cambio todo (lo de Mega Drive y lo de Game Boy) por un Mega CD2. Preguntar por Angel. TF: 93-3513072 ó 93-8414247.
VENDO juego «El Libro de la Selva» por 1.000 pesetas (en original) con las claves o lo cambio por el del «Rey León», aunque no sea el original (de Pc los dos). Preguntar por César. TF: 96-3845762.

¡SUPER OFERTA! Vendo Mega Drive con 2 pads y 3 juegos a elegir por tan solo 10.000 pesetas, o la cambio por 2 de estos juegos: «Samurai Shodown», «Story of Thor», «Theme Park», «Stargate» y «NBA Jam Tournament Edition». Escribir a: Fco. Javier López Casado, c/Dr. Juan Miró, 10-1, 1, Esc. B. 08130 -Sta. Perpetua de Mog- (Barcelona).

VENDO O CAMBIO Mega Drive con 3 juegos, Master System con 4 juegos y un Barcode Battler por 35.000 pesetas, o cambio por Game Boy con «Samurai Shodown» y «Mortal Kombat 2». Urgente. Escribir a: César Silva Martínez, c/Santiago Apóstol, 18. 28691 -Villanueva de la Cañada- (Madrid).

SE VENDE «Dragon Ball Z 2» por 7.000 pesetas (precio negociable). O cambio por algún juego de lucha. Los que estéis interesados, debéis preguntar por Andrés. Sólo Almería. TF: 950-269442.

ATENCION Vendo 12 juegos de Game Boy a 15.000 pesetas (si echáis cuentas, cada uno sale a 1.250 pesetas) o cambio todos ellos por 2 normales de Mega Drive. Preguntar por Javier. TF:924-232176.

COMPRAS

COMPRO consola Mega Drive o Super Nintendo por 8.000 pesetas. En buen estado, con juego y un mando. Sólo Valencia. Preguntar por Josep. TF:96-1705431.

COMPRO los siguientes juegos de Super Nintendo: «King of Dragon», «Final Fight», «Mortal Kombat 2», «Super Street Fighter 2», «International Superstar Soccer» y «Donkey Kong Country». Preguntar por Iván. TF: 95-4434335.

COMPRO cualquier juego o programa para Amstrad CPC de disco, por 1.000 pesetas negociables. También compro libro de pistas de «Maniac Mansion» de Nintendo. Escribir a: Sergio Estévez Abreu, c/Mourente, El Pazo, 54. 36164 (Pontevedra).

COMPRO los juegos: «Asterix», «NBA Jam», «Micromachines 1 y 2», «World Cup USA», «NBA'95» y «Striker» para Mega Drive, por 3.000 ó 3.500 pesetas cada uno. Preguntar por Ricardo. Sólo Logroño. TF: 941-444209.

COMPRO caja e instrucciones del juego «Sonic 3» de Mega Drive por 500 pesetas. Interesados, escribir a: Manuel Jesús Carrasco Rodríguez, c/Juan Ramón Jiménez, 24. 21710 -Bolullos Cdo.- (Huelva)

COMPRO juego «Dragon Ball Z» de Super Nintendo a buen precio. Preguntar por Fernando. TF:967-345710.

COMPRO estos juegos de Super Nintendo y Mega Drive: «Out Run», «Rolling Thunder» y «Truxon» de Mega Drive, y «Street Racer» y «Libro de Magias AfterHome» de Super Nintendo. Preguntar por Angel. Llamar de 17'00 a 18'00 horas. TF:925-1220033.

COMPRO «Sim City» para Super Nintendo. Preguntar por Samir. TF:952-447267.

COMPRO «Atomic Runner» para Mega Drive. También compro Mega CD I ó el II. Interesados, preguntar por Javi. Llamar de 2'00 a 8'00 horas de la tarde. TF: 943-725878.

CLUBS

DESEO formar el club "Nintendo" de consolas Nintendo y Game Boy. Si quieres pertenecer, envíame una carta y una foto explicándome cuáles son tus consolas, juegos y datos personales. Debes escribir a: José D. Domínguez, c/Fco. Pizarro, 33-1, A. 06200 -Almendralejo- (Badajoz).

¡¡¡ATENCION!!! Manda 100 pesetas junto con tus datos personales y una foto. Entrarás en el sorteo de una Mega Drive y además recibirás carnet, póster, pins, etc... Mándalo a: Carlos Martín Pedroso, c/Maqueda, 111-2, B. 28024 (Madrid).

¡¡OCASION!! Manda 300 pesetas y entrarás en el sorteo de una SegaSaturn, con «Virtua Fighter» y «Daytona», y también de una PlayStation con «Tohshinden» y «Ridge Racer». Además, formarás parte de un club. Escribe a: Pablo Campo Martínez, c/La Pereda, 22-chalet 3. -Granda-Siero- (Asturias).

SOMOS unos chicos de Almendralejo y tenemos un club Sega. Sólo Almendralejo. Preguntar por Juan Fco. o Abel. TF:924-665816.

QUISIERA formar un club de Game Boy para intercambiar trucos, pistas y dudas. Información de «Bola de Dragon Z». Manda también una foto. Escribe a: José A. Clerico Martínez, C/Bloove Córdoba, 4-Pta. 2. 14100 -La Carlota- (Córdoba).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. **Tel.**

....

....

....

....

....

....

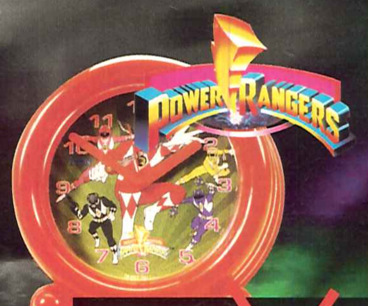
....

....

*Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"La Gran Ocasión"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*



Reloj despertador



P.V.P. 3.400 2.900

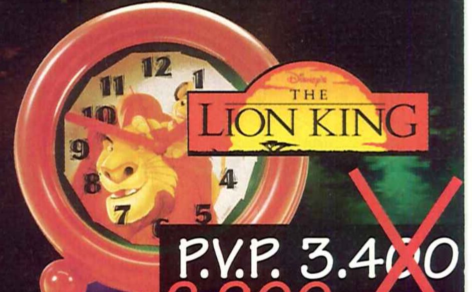
P.V.P. 2.800 2.350

Reloj de pared Power Rangers

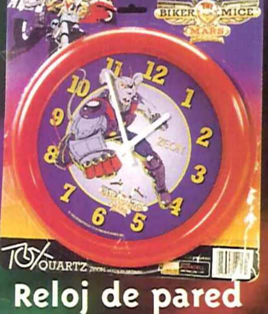
P.V.P. 4.600 3.600

Reloj de pulsera Moto Ratón (pila incluída)

Reloj despertador Lion King



P.V.P. 3.400 2.900



Reloj de pared Moto Ratón

P.V.P. 2.800 2.100

THE LION KING

1.800

P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



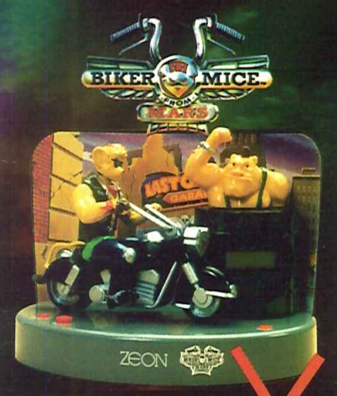
P.V.P. 5.900 4.600

Reloj despertador. Baby Simba. Se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.

THE LION KING

P.V.P. 2.800 2.350

Reloj de pared



P.V.P. 5.900 4.600

Reloj despertador parlante

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It's time to Rock & Ride!" y el ruido de motor una Harley Davidson

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. HC
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:



- ❑ Reloj Despertador Power Rangers........P.V.P. 2.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers........P.V.P. 2.350 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón........P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón........P.V.P. 3.600 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón........P.V.P.4.600 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz........P.V.P.4.600 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba........P.V.P.1.800 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King........P.V.P.2.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King........P.V.P. 2.350 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ____________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ____________

NOMBRE........APELLIDOS........
DOMICILIO........LOCALIDAD........PROVINCIA........
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........TELÉFONO........

Forma de Pago:
- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta........
Titular de la tarjeta (si es distinto)........

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902171819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD



11.990

MEGADRIVE — MEGA MIX 2

INCLUYE 6 JUEGOS




SUPER HANG ON
WORLD CUP ITALIA
COLUMNS
ALIEN STORM
SUPER MONACO GP
SUPER THUNDER BLADE

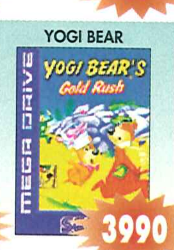
18.990

MEGA DRIVE — OFERTAS









Juego	Precio
DYNAMITE HEADY	3990
ECCO 2	3990
JURASSIC PARK RAMPAGE	3990
MEGABOMBERMAN	3990
SHAQ FU	3990
SAMURAI SHODOWN	7490
SONIC 3	5990
SONIC & KNUCLES	4990
TOUGHMAN CONTEST	4990
VIRTUA RACING	7490
W. CHAMPION SOCCER 2	2990
YOGI BEAR	3990

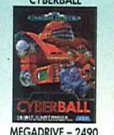


OFERTAS



























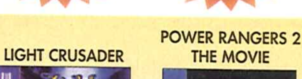


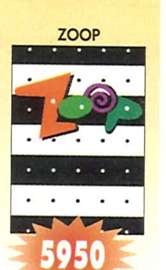

Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2490
ALADDIN	M. SYSTEM - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGA DRIVE - 4990
BONKERS	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
BUBBA'N'STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
CYBERBALL	MEGADRIVE – 2490
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 3990
DUNE II	MEGADRIVE - 3990
DYNAMITE HEADDY	GAME GEAR - 2990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
G. FOREMAN BOX.	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE – 6990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490; GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PAGEMASTER	MEGADRIVE - 3990
POWER STRIKE	M. SYSTEM - 1990
REN & STIMPY	GAME GEAR - 1990
RISTAR	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SPIDERMAN	M. SYSTEM – 2490
STREET FIGHTER 2	MEGADRIVE - 4990
STRIDER II	MEGADRIVE - 2990
SUBTERRANIA	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WC LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 6990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

MEGA DRIVE — NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.





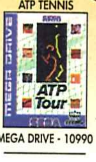


Juego	Precio
BATMAN FOREVER (DESCUENTO 500 Ptas.)	8990
COMIX ZONE (DESCUENTO 500 Ptas.)	9990
FIFA SOCCER'96 (DESCUENTO 500 Ptas.)	8990
LIGHT CRUSADER	9990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	9490
ZOOP	5950

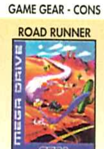
NOVEDADES

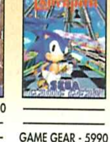
DESCUENTO 500 Ptas.

















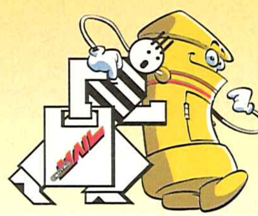
Juego	Precios
ARENA	GAME GEAR - 5990
ATP TENNIS	MEGA DRIVE - 10990
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BODYCOUNT	MEGADRIVE – 7990
DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE- CONS
EARTHWORM JIM	GAME GEAR - 6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE- 10900
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
GARFIELD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
MADDEN NFL'96	MEGADRIVE - 8990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 9990
MAUI MALLARD (DONALD)	MEGADRIVE - 9990
MICRO MACHINES'96	MEGADRIVE - 10990
MORTAL KOMBAT III	MEGADRIVE- 9990; GAME GEAR - CONS
NBA LIVE'96	MEGADRIVE- 8990
NHL HOCKEY'96	MEGADRIVE- 8990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
PETE SAMPRAS' 96	MEGADRIVE - 10990
PGA TOUR GOLF'96	MEGADRIVE - 8990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	GAME GEAR - 6990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; GAME GEAR - 6990
ROAD RASH III	MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
SKELETON KREW	MEGADRIVE – 9990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	MEGADRIVE - 10900
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 9990
STREET RACER	MEGADRIVE - 9990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SUPER ST. FIGHTER II	MEGADRIVE - 10490
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990
THE OOZE	MEGADRIVE - CONS
TOTAL FOOTBALL	MEGADRIVE - 8990
VECTORMAN	MEGADRIVE- 9990
VR TROOPERS	MEGADRIVE- 9990; GAME GEAR - 5990
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	MEGADRIVE - 9990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92





Si pides por teléfono llama a este número:

902171819

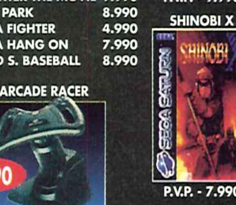
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

SEGA SATURN



CONSOLA + PANZER DRAGOON — 59.990

CONSOLA + DAYTONA + PANZER DRAGOON — 67.990



PERIFERICOS

- BUCKUP MEMORY — 7.990
- CABLE RF — 4.990
- CONTROL PAD — 3.990
- JOYSTICK VIRTUA STICK — 6.990
- ARCADE RACER — 9.990

FIFA SOCCER'96	8.990
HI OCTANE	7.990
NBA JAM TOURN. ED.	CONS
NHL ALL-STAR HOCKEY	8.990
SIM CITY 2000	8.990
ST. FIGHTER THE MOVIE	9.990
THEME PARK	8.990
VIRTUA FIGHTER	4.990
VIRTUA HANG ON	7.990
WORLD S. BASEBALL	8.990













- BUG! — P.V.P. - 7.990
- CLOCKWORK KNIGHT 2 — P.V.P. - 9.990
- CYBER SPEEDWAY — P.V.P. - 7.990
- DAYTONA USA — P.V.P. - 11.990
- DIGITAL PINBALL — P.V.P. - 7.990
- INTER VICTORY GOAL — P.V.P. - 9.990
- MANSION ALMAS OCULTAS — P.V.P. - 8.990
- MYST — P.V.P. - 9.490
- PANZER DRAGOON — P.V.P. - 9.990
- PEBBLE BEACH GOLF LINKS — P.V.P. - 7.990
- RAYMAN — P.V.P. - 9.995
- ROBOTICA — P.V.P. - 7.990
- SHINOBI X — P.V.P. - 7.990
- VIRTUA FIGHTER REMIX — P.V.P. - 5.990
- VIRTUA HYDLIDE — P.V.P. - 8.990
- WING ARMS — P.V.P. - 7.990

MEGA CD



SUPER PRECIO 19.900 — CONSOLA MEGA CD + ROAD AVENGER F 14 TOM CAT



- EARTHWORM JIM — P.V.P. - 8990
- DRAGON'S LAIR — P.V.P. - 4990
- ETERNAL CHAMPIONS — P.V.P. - 9990
- SOULSTAR — P.V.P. - 4990

DESCUENTA 500 Ptas • EXCEPTO OFERTAS

CORPSE KILLER	9990	POWER RANGER	9990
DOUBLE SWITCH	11990	PRIZE FIGHTER	10990
FARENHEIT	7990	SAMURAI SHODOWN	10990
FATAL FURY SPECIAL	10990	SLAM CITY	9990
MICKEY MANIA	8990	STAR BLADE	9990
MIDNIGHT RAIDERS	9990	SUPREME WARRIOR	9990
NBA JAM	9990	SURGICAL STRIKE	11490

OFERTAS

BATMAN RETURN	3990	HOOK	3990
BATTLECORPS	3990	JAGUAR XJ220	3990
CHUCK ROCK	2990	POWER MONGER	2990
CHUCK ROCK II	3990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
DRACULA	3990	TIME GAL	2990
EYE OF BEHOLDER	4990	WOLFCHILD	2990
ECCO THE DOLPHIN	2990	YUMENI MYST.MANSION	3990

32 X



CONSOLA 32X — 19.990

CONSOLA 32X + VIRTUA FIGHTER — 24.990

COSMIC CARNAGE	9.490
DOOM	11.990
FIFA SOCCER'96	10.990
GOLF BEST 36	11.990
KNUCKLES CHAOTIX	9.490
KOLIBRI	9.990
METAL HEAD	11.490
MORTAL KOMBAT II	11.490
MOTHERBASE	9.490
NBA JAM TOURNAMENT	11.490
STAR WARS	11.990
STELLAR ASSAULT	11.990
SUPER AFTER BURNER	9.490
VIRTUA FIGHTER	10.990
VIRTUA RACING	11.990

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM







- JOYSTICK SG FIGHTER (SUPER OFERTA) — MEGADRIVE - 995 / MASTER SYSTEM - 995
- JOYSTICK DELTA RAY — MEGADRIVE - 1990 / MASTER SYSTEM - 1990
- SG PROGRAM PAD — MEGADRIVE - 4990 / MASTER SYSTEM - 4990







- PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE - 2990
- 2 CONTROL PAD Sin cable — MEGADRIVE - 3990
- SG PROPAD 2 6 botones — MEGADRIVE - 2990

PLAYSTATION



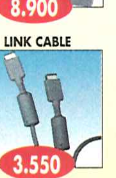




¡¡OFERTA!! CONSOLA PLAYSTATION — 56.900

PERIFERICOS

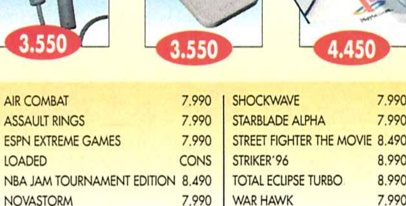








- ASCII JOYSTICK — 8.900
- ASCII PAD — 5.200
- CONTROLLER — 4.450
- LINK CABLE — 3.550
- MEMORY CARD — 3.550
- MOUSE (RATON) — 4.450



AIR COMBAT	7.990	SHOCKWAVE	7.990
ASSAULT RINGS	7.990	STARBLADE ALPHA	7.990
ESPN EXTREME GAMES	7.990	STREET FIGHTER THE MOVIE	8.490
LOADED	CONS	STRIKER'96	8.990
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	8.490	TOTAL ECLIPSE TURBO	8.990
NOVASTORM	7.990	WAR HAWK	7.990
PGA TOUR GOLF'96	8.990	WWF WRESTLEMANIA	8.490
PHILOSOMA	7.990	X-COM	CONS























- 3D LEMMINGS — P.V.P. - 7.990
- CYBER SLEED — P.V.P. - 7.990
- DESTRUCTION DERBY — P.V.P. - 8.700
- DISCWORLD — P.V.P. - 7.990
- FIFA SOCCER'96 — P.V.P. - 8.990
- GOAL STORM — P.V.P. - 9.600
- HI OCTANE — P.V.P. - 7.990
- JUMPING FLASH — P.V.P. - 7.990
- KILEAK THE BLOOD — P.V.P. - 7.990
- MORTAL KOMBAT 3 — P.V.P. - 9.400
- PARODIUS DELUXE — P.V.P. - 9.600
- POWER SERVE — P.V.P. - 9.990
- RAPID RELOAD — P.V.P. - 7.990
- RAYMAN — P.V.P. - 9.500
- RIDGE RACER — P.V.P. - 8.700
- ROAD RASH — P.V.P. - 7.990
- TEKKEN — P.V.P. - 9.400
- THE RAIDEN PROJECT — P.V.P. - 9.990
- TOHSHINDEN — P.V.P. - 7.990
- TRUE PINBALL — P.V.P. - 9.990
- WING COMMANDER III — P.V.P. - 9.990
- WIPE OUT — P.V.P. - 8.700

GAME GEAR



4 EN 1 GG+ 4 JUEGOS — 14.990

SMASH TENNIS, PENALTY KICK-OUT, RALLY CHALLENGE, COLUMNS II

GAME GEAR+COLUMNS — 14.900













- SINTONIZADOR TV (OFERTA) — P.V.P. - 6900
- MASTER GEAR CONVERTER — P.V.P. - 2995
- FUENTE ALIMENTACION — P.V.P. - 2190
- HANDY POWER KIT (OFERTA) — P.V.P. - 3900
- CABLE GEAR TO GEAR (OFERTA) — P.V.P. - 395
- LOGIC 3 CARRY CASE — P.V.P. - 2490

NEO·GEO CD



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF — 50.900



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF + FATAL FURY 3 — 59.900

JOYSTICK PRO	12.900
CONTROL PAD	5.400
AERO FIGHTERS 2	8.900
AGGRESSORS DARK K.	10.900
DOUBLE DRAGON	11.900
FATAL FURY 3	12.900
POWER SPIKES II	8.900
SAMURAI SHODOWN 2	11.900
SAVAGE REIGN	12.900
STREET HOOP	9.900
SUPER SIDEKICKS 3	11.900
THE KING OF FIGHTERS '95	12.900
WORLD HEROES PERFECT	11.900

TURBOGRAFX



LIQUIDACION 9.990

CONSOLA + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	POWER GOLF
DRAGON SPIRIT	R-TYPE
EXPLORER	SPACE HARRIER
KEITH COURAGE	VICTORY RUN
LEGENDARY AXE	VIGILANTE
PAC-LAND	WORLD CUP TENNIS


MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO SCOPE - 4990
SUPER GAMEBOY
9.990
SUPER OFERTA
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
HANDY TRAY- 995
MANDO DE CONTROL- 2990
TOP FIGHTER- 9990
SN SPRINT PAD- 2490
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
SN PROGRAM STICK- 5990
HYPER BEAM- 4990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
MALETIN- 4990
CONSOLA SUPER NINTENDO
+ SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
ZOOP
6.950
KILLER INSTINCT
12.990
GRATIS CD AUDIO
SUPER MARIO WORLD 2
12.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
FIFA SOCCER'96
9.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
12.990
CON CAMISETA DE REGALO
DONKEY KONG COUNTRY 2
12.990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FOR MARS - 11790
DINO DINI SOCCER - 11990
DOOM - 14990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
EARTHWORM JIM 2 - 10900
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
HAGANE - CONS
ILLUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JUNGLE STRIKE - 8990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES 2 - 11990
MORTAL KOMBAT 3 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PREHISTORIK MAN - 10900
PRIMAL RAGE - 10990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
STREET RACER - 10990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER METROID - 10990
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER TURRICAN 2 - 10990
THE MASK - 11490
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
UNIRALLY - 9490
URBAN STRIKE - 11990
VAMPIRE'S KISS - 12990
WATER WORLD - 11990
WEAPON LORD - 12990
ZELDA - 7490
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4995
BASEBALL 1995
BATTLETOADS 3995
CRASH DUMMIES 6490
MANIAC MANSION 2995
MARIO & JOSHI 2995
MEGAMAN 5 6490
PRINCE OF PERSIA 3995
RACKET ATTACK 2995
RAINBOW ISLANDS 4990
ROBIN HOOD 2995
SHADOW WARRIORS 2995
SOCCER 4995
THE LEGEND OF ZELDA 4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA 2995
ZELDA II 4995
PERIFERICOS
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI FIGHTER 1995
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK SIGMA RAY 1490
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN 3.995
RISE OF THE ROBOTS 3.990
STUNT RACE FX 3.995
SUPER MARIO ALL STAR 4.995
SUPER TENNIS 3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRAGON'S LAIR - 6990
FUN'N GAMES - 3990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GOOF TROOP - 3995
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 2990
KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
LEMMINGS II - 6990
METAL COMBAT - 3995
MICKEY M. MAGICAL Q - 3990
PAC-ATTACK - 3995
PAPER BOY 2 - 6990
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
ST. FIGHTER 2 TURBO - 3995
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
THE HUMANS - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKET - 3995
YOSHI'S SAFARI - 3995
ZOOL - 3990



Estos son los Centros Mail en España ¡Ven a conocerlos... ya!
CENTRO MAIL
Y si no tienes un Centro Mail próximo Haz tu pedido por teléfono!
902171819
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá Henares M.
C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO.TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de Mallorca
C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL: 40 55 73
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
Sta Cruz de TENERIFE
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
BURGOS
AV. CASTILLA Y LEON C.C. CAMINO DE LA PLATA PLANTA ALTA, LOCAL 7
NUEVO CENTRO
CORDOBA
MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
NUEVO CENTRO
FUENGIROLA
AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4 TEL: 258 63 51
NUEVO CENTRO
GIRONA
JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
NUEVO CENTRO
JAEN
PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
NUEVO CENTRO
MANRESA
ANGEL GUIMERA, 11 TEL: 872 10 94
NUEVO CENTRO
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores
8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
OFERTA
HANDY SOUND- 395
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
OFERTA
HANDY TRAY - 495
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
OFERTA
HANDY CARRY- 795
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
BATERIA RECARGABLE- 3900
DESCUENTO 300 Ptas.
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX 5.990
FIFA SOCCER '96 6.490
KILLER INSTINCT 5.990
STREET FIGHTER II 5.990
BATMAN FOREVER P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 5990
EARTHWORM JIM P.V.P. - 5990
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MADDEN '96 P.V.P. - 5990
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
MICKEY MOUSE V P.V.P. - 5990
MICROMACHINES P.V.P. - 6490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
PGA EUROPEAN TOUR '96 P.V.P. - 5990
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
PRIMAL RAGE P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
SUPER RETURN OF JEDI P.V.P. - 6490
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
PROBOTECTOR 2 2.990
STAR TREK: NEXT GENERATION 2.495
XENON 2 2.495
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS
VIDEO
STREET FIGHTER II
La película de animación
NOVEDAD DEL MES
2.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
NINJA SCROLL 2.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 1.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 1.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
GUYVER 1.495
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
OH MY GOODESS SPECIAL 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS 1.995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2.995
CITY HUNTER 1.995
DIIGTAL DEVIL STORY 2.495
DOUBLE DRAGON 2.495
GIGOLO 2.495
GREEN LEGEND RAN 1 1.995
GREEN LEGEND RAN 2 1.995
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4 2.495
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A
MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY Shopping

Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A HOBBY CONSOLAS



Bolsillo gigante para guardar cartuchos y tu revista favorita

Bolsillo con cremallera en la parte exterior para guardar los cables y otros accesorios

Espacio a medida para tu consola (Super Nintendo, NES, Megadrive, Master System)

Lateral ajustable para guardar tus control pads

Ahora al suscribirte a Hobby Consolas por un año:

- Te regalamos este increíble maletín de CaseLogic® fabricado con materiales de extrema calidad , que en las tiendas cuesta 4.995 Ptas..
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de la revista.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tu tienes tu número reservado.
- Si subiera el precio de portada, a ti no te afectaría.

Y todo ello por sólo
4.740 Ptas.
(12 números X 395 Ptas.)

No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote con nuestro centro servidor *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A . SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR ESTA PROMOCIÓN SIN PREVIO AVISO.